TAM 164 SAYFA! POSTER VE FULL OYUN HEDİYELİ!

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

ARALIK 2008/12 | 6.50 YTL (KDV Dahil) SAYI: 14 | ISSN: 1307-8933

World of Warcraft: Wrath of the Lich King

KRALIN LANETİ AZEROTH'U SARACAK

YILIN EN BOMBA OYUN İNCELEMELERİ!
- >TOMB RAIDER UNDERWORLD
- >CALL OF DUTY WORLD AT WAR
- >SINGSTAR TURKISH PARTY
- >LEFT 4 DEAD
- >FABLE II
- >RED ALERT 3
- >MIRROR'S EDGE
- >NEED FOR SPEED UNDERCOVER
- >MORTAL KOMBAT VS DC UNIVERSE
- >GEARS OF WAR 2

ÖZEL DOSYALAR
- >DEVASA ONLINE OYUNLARDA HACK
- >OYUN DÜNYASINDA EFSANE OLMAK İSTER MİSİNİZ?
- >FALLOUT 3 REHBERİ

VE BENEATH THE GROUND OKUR ÖZEL SAYISI

K.K.T.C. 7.50 YTL. (KDV DAHİL)





EDİTÖRÜN GÜNLÜĞÜ

TÜRK OYUN TOPLULUĞU

Geçtiğimiz ayın ortasında Ankara'da çok önemli bir toplantı düzenlendi. Bilişim 08 sırasında Metu-Tech ATOM'un (Animasyon Teknolojileri ve Oyun Geliştirme Merkezi) düzenlediği "Turkish Game Community" başlıklı (ve isminin İngilizce olmasını orada da eleştirdiğimiz) toplantıda, Türk oyun camiasında önemli yeri olan herkes hazırdı. Ama bu kez sadece oyun dağıtıcıları ve biz medya mensupları değil. ODTÜ ve diğer üniversitelerden akademisyenler, yavaş yavaş bu işten ekmek yemeye başlayan oyun geliştiricileri, dağıtıcılar, TTNET ve Intel gibi büyük teknoloji firmalarının yetkilileri, KOSGEB gibi teknolojiye finans sağlayan kurumlardan ve işin devlet kanadında Sanayi ve Ticaret Bakanlığı'ndan, Kültür ve Aile Bakanlığı'ndan yetkililer… Biz de Oyungezer'i temsilen 2 kişi olarak bu toplantıda hazırdık…

Türkiye'de oyun sektörünün oluşması için en gerekli şeyin birlikte çalışma isteği ve azmi olduğunu yıllardır söyler dururuz ki bu toplantıda da bunun gerekliliğini birkaç kez dile getirdim. Oyunları hâlâ "çocuk işi" olarak gören, bunun dünya çapında nasıl bir sektör olduğunu, sadece beyin gücü yatırımıyla ülkemize neler kazandırabileceğini bilemeyen yetkililerin, yeni yeni emeklemeye başlayan sektöre şimdiden gem vurabilecek sansür ve regülasyon sistemleri üzerinde çalıştığını gördüm. Oyunların insanlarımızın çoğunun kafasında "çocuk ve genç gelişimine zarar veren yegâne öğe" algı seviyesinde yer ettiğini ve bu insanların yarın bir gün Türkiye'de hangi oyunların çıkabileceğine, hangilerinin çıkamayacağına karar verme yetkisine sahip insanlar olmasından ürktüm. Bu konuda acil olarak ve doğru yönde atılması gereken adımlar olduğunu konuyla ilgili insanlarla konuştuk. Merak etmeyin, bu oluşumun içindeyiz ve siz oyuncuların sesini devlet ve kamu kuruluşlarının yetkililerine duyurmak için var gücümüzle çalışacağız.

Yine de tüm bu olumsuz başlangıç adımlarının, tamamen iletişimsizlikten ve ülkemizin oyun sektöründeki tüm önemli aktörlerin bir araya gelip fikir alışverişinde bulunmamasından kaynaklandığına canı gönülden inanıyorum. Oyun sektöründen Türkiye'nin alabileceği büyük paylar, büyük başarılar var. Yıllardır konuştuğumuz profesyonel oyunculuğun ilk somut örneğini nihayet gördüğümüzü, Güney Kore'deki Silkroad Online Dünya Şampiyonası'nda geçen ay Türk milli takımının ikinci olduğunu biliyor muydunuz? Bilmiyordunuz. Aynı şekilde devlet ve ilgili kurumlar da oyun dünyasının 50 milyar dolara koşan bir pasta olduğunu, oyunları "oyun" olarak değil "interaktif eğlence sektörü" olarak görmemiz gerektiğini, çocuklara yönelik oyunların bu sektörde çok ufak bir parça olduğunu ve geri kalanının PEGI gibi gayet sağlıklı ve çalışan bir sistemle yaş kategorilerine ayrıldığını bilmiyorlardı. Öğretmek için ilk adım atıldı. Gerisinin gelmesi için takipteyiz.

- SİNAN AKKOL





Görsel: Oni'den Konoko (2001)

içindekiler

360drc



16 CRYOSTATIS
Rus kafası ayrı bir dünya. Adamların sineması da oyunları da son derece sıradışı atmosfere sahip, Cryostasis de bunun son örneği.



10 Infamous
Kaosa karşı ne kadar güçlü olabileceğimizin yanıtını arıyoruz, ama önce soruları.

12 DEMIGOD
Ya Tanrı'sındır ya değilsindir, bunun yarısı mı olur bre dostlar? Her işiniz yarım be oğlum!

18 FRAGMANYAĞI
Tamam fragmanlarda vurdu kırdı iyidir ama bu ay konumuz olan fragman direk BABAYARO!

20 RÖPORTAJ: FOOTBALL MANAGER 09
Amigo Orhan'ı transfer edip Mustafa Denizli'ye kafa atmak sadece bu oyunda mümkün.

22 OYUNEZER
Bu satırlar yazılırken Olgay'ın Bakırköy Ruh ve Sinir Hastalıkları Rehabilitasyon Merkezi'ne doğru yola çıkıyordu... Selametler olsun.

24 DEUS EX 3
Nano machine? Aha machine!

PC İNCELEME



LEFT 4 DEAD
Dünyanın en güzel zombileri bu oyunda buluşuyor.
52

36 CALL OF DUTY: WORLD AT WAR
Call of Duty serisinin Osmanlı döneminde geçtiğini biliyor muydunuz? İki ileri bir geri gidiyor da mehter takımı gibi.

40 NEED FOR SPEED: UNDERCOVER
Undercover'ın Most Wanted gibi bir şahesere benzeyeceğini ummuştuk. Yalan mı oldu ne?

44 TOMB RAIDER: UNDERWORLD
Shiva heykeline ateş eden Lara'yı tüm şamanistler olarak kınıyoruz, Ali ise aşktan yanıyor. Neyse, söndürürüz.

56 SACRED 2
Ben istiyorum Diablo III'ü, sen istiyorsun Devehörg III'ü.

58 DEAD SPACE
Uzayda hiç kimse çığlık attığınızı duyamaz.

60 NEVERWINTER NIGHTS 2: STORM OF ZEHIR
Orijinal NWN 2'mizi tozlandığı raftan indirdik.



48 RED ALERT 3
Hatun Tabanlı Strateji bu olsa gerek. Jenny, Gemma, Vanessa. Cennet olmalı bu oyun!

KONSOL İNCELEME

70 MIRROR'S EDGE
Bu şehir eskiden yaşam doluydu, tehlikeli ve kirli ama canlı ve çok güzel

74 SINGSTAR TURKISH PARTY
İbrahim Tatlıses ve Mustafa Sandal'ı evinize getirdik... Durun! Kaçmayın!

76 MORTAL KOMBAT VS DC UNIVERSE
Kansız, ferah feza bir Mortal Kombat oyunu mu? Başımıza daş... FATALITY!

78 GEARS OF WAR 2
Marcus ve arkadaşlarının makus talihi.





64 FABLE 2
Mal gibi kahraman olmaya son! Kahramanların da bir özel yaşamı olsun! Bir de köpeği!

ORGANİZE SANAYİ



121 SAMSUNG R510
Uygun fiyatlı Samsung dizüstü bilgisayarları performanslarıyla tatmin ediyor.

110 SAPPHIRE RADEON HD 4830
ATI'nin yeni ekran kartı Nvidia'nın gözünü korkuyor. Rakip düştü yerde vurmaya devam.

111 LENOVO THINKVISION L2440X
Dünyanın ilk LED geri aydınlatmalı monitörünün Organize Sanayi ziyareti.

112 SENNHEISER PC 350
Her ürünüyle beğeni kazanan firma, bu kez sadece oyuncular için çalışmış.

LOG-IN



84 WOW: WRATH OF LICH KING
World of Warcraft ateşiyle yanıp tutuşan herkesin beklediği eklenti burada. Sokakta gezen dünya nüfusunun biraz azalmasına şaşırmamalı.

92 WOW ÇIKIŞ PARTİSİNDEYDİK!
13 Kasım gece yarısı şakır şakır yağmur altında litrelerce kahve dağıttık. Kime mi? Northrend'e en önce adım atacak olan seçkin oyunculara tabii ki!

93 SWG - HOTH EKLENTİSİ
Yılların eskitemediği Star Wars Galaxies, Hoth savaşına kavuştu. Ve konsey üyesi Kaan'ın söylediğine göre, bu şimdiye kadarki en önemli gelişme!

bakmadan geçmeyin



60 NWN 2: STORM OF ZEHIR
"Zehir zemberek bir NWN2 eklentisi" desem, beni döver misiniz?



78 GEARS OF WAR 2
İlk oyunun üstüne daha ne kadar çıkabilirler ki? Değil mi?



64 FABLE 2
Serpil oyunu o kadar güzel anlatmış ki, şimdi bu yazıyı yazmayı bırakıp oyuna dalm

DOSYA

DEVASA ONLINE'LARDA HACK VE KORUNMA YOLLARI



126

DEVASA ONLINE'LARDA HACK YOLLARI
Online bir oyuna günlerinizi, gecelerinizi, aylarınızı adadıktan sonra, bir gün giriyorsunuz ve tüm o emekleriniz toz olup uçmuş gitmiş. Account'un yerinde yeller esiyor. Peki bu nasıl oldu ve daha da önemlisi, bir daha olmaması için ne yapmalısınız?

EKRAN DIŞI



136 BATMAN SÜRPRİZİ
Why so serious? Çünkü bu defa işin ucunda nefis ödüller var!

138 RÖPORTAJ: ÖMER MADRA
Bir cümlede bireysel sorumluluktan girip Kyoto'dan çıkmayı nasıl başardınız Sayın Madra?

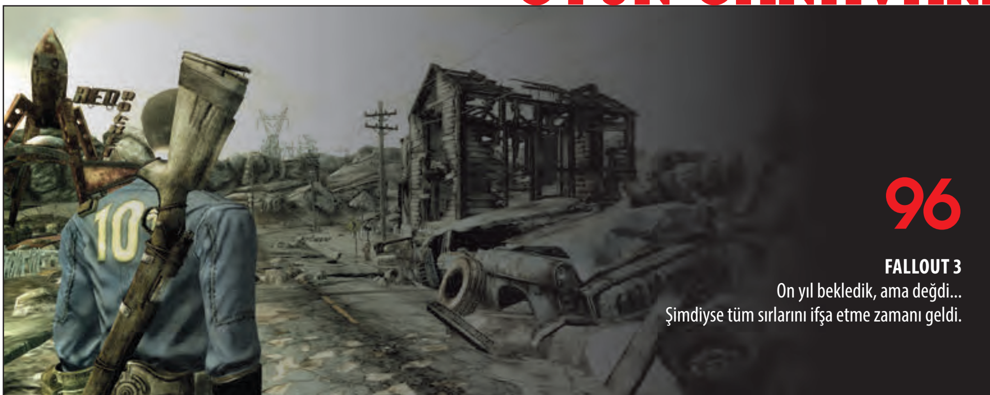
140 SHURIKUROODO
Frontier evreniyle hâlâ yollarınız kesişmediyse bu son şansınız olabilir. Macross Frontier, 25'inci yıl şerefine anime sayfalarımızda.



N.E.M.

142 RAMMSTEIN
Göktuğ bu ay silah zoruyla Metallica'dan kopuyor (gerçi konsere gitmeyi de ihmal etmiyor).

OYUN CANAVARI



96

FALLOUT 3
On yıl bekledik, ama değdi...
Şimdiyse tüm sırlarını ifşa etme zamanı geldi.

oyun indeksi

Call of Duty 5	36
Cryostasis	16
Day of Disaster	81
Deadspace	58
Demigod	12
Deus Ex 3	24
Fable 2	64
Gears of War 2	78
Infamious	10
Left 4 Dead	44
Mirror's Edge	70
Mortal Kombat vs DC Universe	76
Need for Speed Undercover	40
NWN 2: Storm of Zehir	60
Red Alert 3	48
Sacred 2	56
Singstar Turkish Party	74
Star Wars Galaxies	93
Tomb Raider Underground	52
Wii Music	80
WoW: Wrath of the Lich King	84

OGZ_DVD

ZOMBİLER BU AY HER YERDE

Oyungezer

DVD SORUNLARI

Oyungezer DVD'siyle ilgili bir sorun mu yaşıyorsunuz? Hemen **dvd@oyungezer.com.tr** adresine isminizi, adresinizi ve ne tür bir sorun yaşadığınızı yazın, yardımcı olalım. Veya **www.oyungezer.com.tr** adresinden DVD bölümüne girin ve forum kullanıcılarına danışın. Ne kadar çok kişinin yardımcı olmak istediğini görünce şaşıracaksınız.

DVD'DE MUTLAKA BAKMANIZ GEREKEN 5 ŞEY

1- Tomb Raider: Underworld demosu
2- Mount & Blade demosu
3- Prince of Persia videosu, evet yeniden
4- Mujeo
5- World of Warcraft eklenti paketi

AYIN FULL OYUNU

Broken Sword 2.5: Return of the Templars

PARDON, BURASI KAÇINCI BOYUT?

Yüz kişiye sorduk, seksen altısı "üçüncü boyut, macera oyunlarını bozar!" dedi. Geriye kalan yirmi bir kişi ise Nico'nun hastası olduğunu belirtti ve matematik dersi ile bedenciler hakkında bir şeyler geveledi, dikkate almadık. İşte tamamen serinin hayranları tarafından hazırlanan ve Broken Sword'u eski güzel günlerine geri döndüren Return of the Templars, The Smoking Mirror ve The Sleeping Dragon arasında geçen hikayesiyle o yüz kişinin yüzünü güldürmeyi başarıyor. "Bir de İngilizce seslendirme olsaymış..." demeyelim, elimizdekiyle yetinmesini bilelim (:





The Witcher'a Enhanced Edition Dopingi

GERALT SANSÜRE KARŞI!

Şüphesiz, geçtiğimiz yılın en başarılı rol yapma oyunlarından biriydi Witcher. Ama siz de bizim gibi oyunda bir şeylerin eksik kaldığını hissedenlerdenseniz, içinizdeki o boşluğu dolduracak tam 2GB boyutundaki Enhanced Edition eklentisi Mod bölümünde sizi bekliyor! 200'den fazla yeni model ve animasyon, düzenlenmiş diyaloglar, daha kararlı bir oynanış ve %80 civarı daha kısa yükleme sürelerine ek olarak "Side Effects" ve "The Price of Neutrality" isminde iki yeni macera içeren Enhanced Editon, eski save dosyalarınızla da uyumlu. Eğer oyunu yarıda bıraktıysanız kaldığınız yerden devam etmek, bitirdiyseniz yeniden başlamak için artık mükemmel bir sebebiniz var!

4 ADIMDA AŞKA GELİN

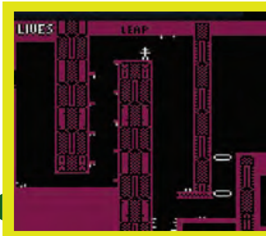
OGZ_DVD'DE YER VERDİĞİMİZ KLAVYE KEMİRTEN OYUNLARA BU AY BİR YENİSİ DAHA EKLENİYOR. FULL BÖLÜMÜNDE BULABİLECEĞİNİZ LOVE, JAMES BENNETT'İN HARİKA MÜZİKLERİ EŞLİĞİNDE HEM SEVİNÇTEN ZIPLATIYOR, HEM DE SİNİRDEN AĞLATIYOR.



İlk bölümleri hiç can kaybetmeden tamamlarsanız, sonradan kendi kendinize çok dua edersiniz. Azıcık dikkatli olursanız o kadar da zor değil canım.



E ama bu şimdi mi söylenir? 6. bölümde "doğru yol"u bulmak için fazlasıyla çaba sarfetmeniz gerekebilir. Aman dikkat, konumunuzu yanlış bir yerde kaydederseniz aşağı ok ve S tuşlarına aynı anda basarak sıfırlayabilirsiniz.



Buraya kadar geldik ama canlarımızı da tükettik. Biri bana zamanında "o 100 can oyunu bitirmene yetmeyecek!" demişti diye hatırlıyorum, haklıymış kerata.



Ühü, biri bana "o kadar da zor değil" demişti sanki. Olur da bitirebilirseniz hiç sevinmeyin, yedi farklı sondan sadece birini göreceksiniz. Beş tane daha son ve dört de gizli bölüm olduğunu öğrendiğinizdeyse gözyaşlarınızı tutamayacaksınız.



Zombi Goyunlar

BENEATH THE GROUND

Biz yeraltı muhabbeti yapaduralım, zombiler çoktan aramıza karışmış bile! DVD'mizin Bonus bölümünden ulaşabileceğiniz BtG, bu ay katılımın muazzam bir seviyeye ulaşması ile canlanıyor. Eğer "Okur Özel Sayısı"nın yarattığı dehşetin ardından siz de yeraltında huzursuz bir gezintiye çıkmak istiyorsanız, geç kalmış sayılmazsınız. Çünkü BtG aslında her ay bir okur özel sayısı. Ayrıca deliye her gün bayram ama onun konumuzla bir ilgisi yok. Henüz.

360drc

Düüü-rii, düü-rii! Supreme Commander 2 geliyor! syf 14 >>



2009 BÖLÜ 360

Ben mi giderek tembelleşiyorum, 360drc mi giderek zorlaşıyor, yoksa oyun sektörü mü daha temkinli? Bakıyorum da her ay ortalıkta aynı üç dört oyun ve onların yapımcıları, o oyunların tanıtım videoları, yeni ekran görüntüleri, röportajları... Bunlar arada yer değiştiriyor, birkaç aylığına konuşacak başka hikâyelerimiz, merakla bekleyecek yeni oyunlarımız oluyor ama genel olarak yıl boyu oyunlardan bir tanesi sınıfın çalışkan ve sinir bozucu derecede hevesli öğrencisi modunda takılıyor. Ne zaman "kim söyleyecek" diye başlayan bir cümle kuracak olsak oradan "ben, ben" diye fırlıyor. Neyse ki Tomb Raider: Underworld çıktı, gelecek ay sınıfa yeni bir çalışkan gelecek diye umuyoruz artık.

Yılın öyle bir zamanındayız ki 360drc'yi hazırlayan editörler de dahil olmak üzere hepimizin gözü İncelemeler bölümünde. Bir yandan L4D'e takılıyor gözümüz, öbür taraftan World at War çağırıyor, Fallout 3 bitirilmeyi bekliyor, Fable II "biraz daha oynasaydık" diyor... Ama önemli değil, bunun daha 2009'u var, Şubat'ı var, Mart'ı var. Oyun kıtlığı başladığında yine dergi bize kalacak. Gülme sıramızı bekliyoruz kuyrukta...

C. SERPİL ULUTÜRK

360drc iç açılar

10– Infamous
Mehmet her zamanki akıcı ve seçkin üslubuyla Infamous'ın alt metnini bir ön inceleme yazısında çözümlemeye çalışıyor...

12 – Demigod
DOTA'dan daha çok ekmek çıkacağını düşünen Chris Taylor, herkesi yarı-tanrı ilan ediyor.

16 – Cryostasis: Sleep of Reason
Oyun piyasaya çıkmadan önce Kaan'dan 'kutuplarda hayatta kalma 'dersleri alıyoruz.

18 – Fragmanyağı
Ümüğünü sıktığımız son oyun, Godfather II oldu. Mario Puzo ve Marlon Brando'nun intikam için dirildikleri söyleniyor.

22 – Football Manager 2009 Röportaj
Yolladık yapım ekibine soruları, onlar da cevapladılar. İncelemeden hemen önce sizi oyuna ısındırıyoruz.

26– Oyunezer
Olgay, ne denli takıntılı bir oyuncu olduğunu bizlerle paylaşıyor. Aspirinlerinizi hazırlayın.

ÇIKIŞ 2009



INFAMOUS

GÜÇ HER YERDE, KULLANMAYI BİLENE -MEHMET KENTEL

ŞCR / Sucker Punch

1997'de kurulan Amerikalı firma, şimdiye kadar PS2 oyunları yapıyordu.

Sly 3: Honor Among Thieves (2005)
Sly serisinin son oyununda hareket özgürlüğü ve oyun zenginliği dikkat çekiciydi.

Sly 2: Band of Thieves (2004)
Efsane olamamıştı ama eğlenceliydi, ismi geçtiğinde "aa hakkaten!" dedirtenlerden…

Amerika'nın efsanevi başkanı Abraham Lincoln, "Hemen herkes zor durumlara dayanır, bir insanın kişiliğini ölçmek istiyorsanız ona güç verin" demiş. Çok daha farklı bir geleneğin temsilcisi Rus anarşist Mihail Bakunin ise "*En kararlı devrimciyi alıp ona mutlak güç verirseniz, bir yıl içinde Çar'dan bile daha kötü olur*" buyurmuştu. InFamous'ın yapımcıları oyunlarını bu sözlerin etrafında inşa ediyor ve oyuncuya çok temel bir soru soruyor: "*Elinize müthiş bir güç verip sizi kaos içindeki bir şehre bıraksak, her şeyi yapmanıza izin versek, ne yaparsınız?*" *InFamous*, bir tür karakter testi. Ve itiraf etmek gerek, bir karakter testine göre alışılmadık seviyede aksiyon ve eğlence vaat ediyor.

Kurgusal metropol Empire City, kaynağı bilinmeyen bir patlamayla sarsılmış, şehrin 6 blokluk bir alanı yerle bir olmuştur, bölgedeki herkes ölmüştür. Herkes mi? Hayır! (...Ufak bir Galya köyü hâlâ...) Patlama bölgesinden tek bir kişi, Cole isimli herhangi bir adam sağ çıkmış ancak sebebi bilinmeyen patlama Cole'a özel yetenekler kazandırmış, onu herhangi olmaktan çıkartmış ve bir süper kahraman seviyesine yükseltmiştir. Cole artık elleriyle elektriği kontrol edebilmektedir (Türkiye'de olsa ne para kırardı fakat...). Bu arada patlama alanını gösteren televizyon kameralarına yakalanan ve bir anda tüm ekranlara taşınarak istemeden şöhreti yakalayan Cole, karantinaya alınan şehirde polisler tarafından aranan bir adam haline gelir. Gördüğümüz gibi olayların buraya gelmesinde yanlış zamanda yanlış yerde olmak dışında hiçbir sorumluluğu olmayan pasif-geçirgen kahramanımız, bu noktadan sonra yapımcı Sucker Punch'ın oyuncuya sorduğu sorunun taşıyıcısı haline geliyor. Yıkmak ve yapmak arasındaki zaman zaman kalın, zaman zaman ince çizgide Cole, Empire City'i savaş alanına çeviren patlamanın gizemini aralamaya çalışıyor ve yaptığı seçimlerle nasıl bir "güçlü" olacağını belirliyor.

"...KİTABIN DA KUMUN DA NE BAŞI VAR, NE DE SONU" (J. L. BORGES)

Empire City, hareket etmenin tamamen özgür olduğu, etkileşime son derece uygun, açık, "sandbox" tabir edilengillerden bir oyun dünyası. Takip edilmesi gereken bir ana senaryo olsa da, oyuncular şehrin içinde istedikleri gibi dolaşmakta özgür. Fiziksel olarak da çok yüksek bir hareket serbestliğimiz var, görünmeyen duvarlar, zıplanamayan engeller falan olmayacak. Şehirde kendi hallerinde takılmakta olan (kaos ve isyan içinde olan, üstüne bir de karantinaya alınmış bir şehirde "kendi halleri" nasılsa artık) insanlara nasıl davranacağımız da tamamen bizim elimizde olacak.

Birçoğumuz için umut kaynağı olan 1999'daki Seattle olayları, yapımcıların kaotik bir suç şehri için ilham kaynağı olmuş. Üzücü.







> Biliyoruz, harika bir oyun olmayacak ama biz yine de bu oyunu istiyoruz. Önceki ay iptal haberini almış, üzülmüştük. Ta taa! Activision'ın ölüme terk ettiği projeyi Atari sahiplendi. Hayalet Avcıları >>



Onları şehrin cehenneminden koruyabilir ya da cehennemin bir parçası haline gelebiliriz. InFamous'ın en çekici özelliklerinden biri, oyun ilerledikçe yeni kazanacağımız güçlerin oyunu oynamak için seçtiğimiz yola göre değişiklik gösterecek olması. Eğer yaptığımız "iyi" şeyler ağır basıyorsa, örneğin, elektriği kullanarak insanları iyileştirme gücümüz artacak ya da benzeri yeni özellikler alacağız. Tersi bir durumda ise yıkıcı özelliklerimiz güçlenecek. Cole oyun boyunca tamamen bu süper güçlerine ve yakın dövüş yeteneklerine güvenecek, başka herhangi bir silahı yok. Ama elektrikle yapabileceğimiz şeyler fazlasıyla çeşitli zaten, el bombası gibi de kullanacağız elektriği, ölen insanların beynine girip son anlarını flashback'imsi bir şekilde yaşamak gibi *Pushing Like Daisies* numaraları da yapabileceğiz.

Bu arada şehirdeki tek süper güçlü biz değiliz ama diğer süper güçlüler yıkmak ve yapmak arasındaki kararlarını çoktan vermiş. Onlar "süper-kötüler". Empire City'yi kuşatmış bu süper güçlüler savaşı, oyunun atmosferini *Heroes* dizisine ya da *City of Heroes & Villains* oyununa yaklaştırıyor doğal olarak. Oyundaki düşmanlarımız bu süper kötülerden başka, bir de şehrin kaotik ortamını fırsat bilip yerüstüne çıkan suç örgütleri ve de -oyunu nasıl oynadığımıza göre değişmek kaydıyla- şehrin güvenlik kuvvetleri olacak.

InFamous'ın çizgi romansı bir estetiği var ama bu estetik gerçeküstü bir fiziksellik içermiyor, sadece çizimler ve renklerin kullanımı oyuna karanlık bir çizgi roman havası vermiş. Oyunun senaryosu yine çizgi roman tadında hazırlanan ara sahnelerle desteklenecek. Yayınlanan fragmanlardan katıksız bir aksiyon tadı alsak da, yapımcılar oyunun duygusal ve psikolojik bir katman da içereceğini söylüyor. Elbette "duygusal ve psikolojik bir katman"ın varlığının ayrı bir haber olarak duyurulduğu bir oyunda gözyaşlarının sel olmayacağını tahmin etmek zor değil ama oyunun merkezine koyulan soru ahlâki sorgulamaları beraberinde getiriyor, bu kesin. Yine de Sucker Punch'ın bu sorgulamayı çok fazla derinleştireceğini sanmıyorum.

GÜCE DENGEYİ GETİRMEYE NE GEREK VAR?

InFamous, duyurulduğu 2007 yılından beri oyun basınının ilgisini çeken bir yapım. Geçen yıl olduğu gibi 2008'de de fuarlardan ödüllerle döndü. Türe devrimsel bir yenilik getirmediği açık ama büyük ve özgür şehir alanı, serbest oynanışı ve oyuncunun yapacağı seçimlere göre oyun deneyiminin farklılaşmasıyla potansiyeli oldukça yüksek. Zaten Simon Travaglia ("o kim?" diye sormayın) ne demiş, "*Güç yozlaştırır, mutlak güç ise daha bile eğlencelidir.*"

KISACA

Tür: Aksiyon
Yayıncı: SCEA
Çıkış Tarihi: Belli değil
Platform: PS3
Web Sitesi: www.suckerpunch.com

MEZARLIKTAN GELEN SESLER

Tim Schafer, *Grim Fandango*'nun DNA'larının hâlâ işe yarayabileceğini düşünmüş olacak (ki aynı fikirdeyiz), 1996 tarihli klasik oyunun tüm tasarım dokümanlarını internete saldı. Tüm serbest geliştiricilerin ve oyun tasarımıyla uğraşanların son derece işine yarayacağını düşündüğümüz bu dokümanlar, 72 sayfadan oluşuyor. Tasarım dokümanı derken oyunun sadece konsept çalışmalarından bahsetmiyoruz, biliyorsunuz değil mi? Bu 72 sayfa içinde karakter metinlerinden senaryoya, mekan çizimlerinden bulmaca şematiklerine kadar tonlarca malzeme var. Şayet oyun yapımıyla ucundan da olsa ilgileniyorsanız www.doublefine.com'a bir göz atmanızı öneririz. Bu arada hey, ODTÜ ATOM'daki dostlar! Bu haberi okuyor musunuz? Bir atölye çalışması yapsak, bu hazineyi Türkiye'deki oyun geliştiricileriyle paylaşsak, tartışsak? Kahveyi de biz getiririz, söz.



ONLAR DEĞİL DE KİMLER AĞLASIN



Bitpazarına nurların yağdığı, "casual" oyuncuların aç bir ordu halinde tüm platformlara aktığı şu günlerde bile hayat güllük gülistanlık değil yapımcılar için. Retro ve casual ortamlarını World of Goo adlı son derece yaratıcı ve bağımlılık yapıcı oyunla sallayan geliştirici ekip 2D Boy, World of Goo'yu oynayanların yaklaşık %90'ının oyunu korsan olarak aldığını açıkladı. Peki yapımcılar (yapımcılar dediğimize bakmayın, hepi topu üç kişiler) bu oranı nasıl belirlemişler? Öncelikle oyunun satış rakamlarına bakmışlar. Ardından oyunun resmi sitesine kaç kişinin yüksek skor girdiğine (tekil IP'den) bakmışlar ve çıkan iki rakamı birbirine bölmüşler. Sonuç: % 0.1. Oyun basınının ve oyuncuların yere göğe sığdıramadığı World of Goo'nun korsan pazarının elinde harap olması elbette ki son derece üzücü. Ey, oyun dünyasının yaratıcı oyunlara ve yeniliğe ihtiyaç duyduğunu söyleyenler, neredesiniz?



THE TERMINATOR: SELAMET

Bildiğiniz gibi Terminator serisinin merakla beklenen yeni filmi Salvation'ın çekimleri tamamlandı. Tahmin edebileceğiniz gibiyse filmin yaratacağı havanın etinden, sütünden, yününden ve de cıvatalarından yararlanacak bir de oyun yolda. Filmle aynı adı taşıyacak olan oyunun (Terminator Salvation: The Future Begins) ne kadar iyi olacağını da film oyunları konusundaki kekremsi tecrübelerinize bırakıyoruz. Salvation kelimesinin bir anlamının da "ahiretteki ebedi kurtuluş" olduğunu hatırlarsak, oyunun gelebileceği noktayı az biraz tahmin etmek çok güç değil. Oyunun hangi yapımcıya teslim edildiğini de yazmak istiyoruz ama işin içinde o kadar çok ülkeden öyle çok ekip var ki şimdi burada ismini sayamadıklarımıza haksızlık olmasın diye vazgeçtik. Film oyunları konusunda bir diğer "öeh" çektiren oyun da yeni yayınlanan videosuyla The Godfather II oldu. Mario Puzo'yu mezarında ters döndüren bu video için sizi DVD'mize, videonun analizi içinse az ötedeki Fragmanyağı sayfamıza davet ediyoruz.



>> 2009'da çıkacak. > Fable II'nin PC versiyonu hakkında ser verip sır vermeyen Lionhead'in aksine kuşlar oyunun Şubat 2009'da gürültülü ve pahalı oyuncaklarımız için de çıkacağını söylüyorlar. > Halo

1- Tanıştırayım, Rook ve çekici! Diğerleri de çekicin altında ezilmek üzere olan zavallı askerler.

2- "Elimdeki asayla şöyle karizmatik bir poz vereyim. Bi' dakika, herkes nereye koşuyor?! Neden kaçıyorsunu… Aaaa!"


1


2



ÇIKIŞ 27 ŞUBAT

DEMIGOD™

DOTA'NIN BAŞIMIZA BUNU AÇACAĞI BELLİYDİ! -CAN ARABACI

Son birkaç yıldır herhangi bir internet kafeye yolunuz düştüyse mutlaka yaşamışsınızdır; oyun oynamaya gelmiş insanlar arada bir etraflarını süzen bakışlar atarak "DOTAAA!" diye bağırırlar... Garip ama gerçek. Çıkış noktası, ülkemizde de yoğun şekilde görülen "DOTAAA!" olan *Demigod*, internet kafe müdavimlerine kendi ismini bağırtabilecek kadar başarılı olacak mı acaba?

Demigod, tanrıların ölümlüler arasında gezindiği büyülü bir dünyada geçiyor. "All Father" diye anılan inanılmaz güçlere sahip bir tanrının ortadan kaybolması ve haliyle "koltuğunun" boş kalması, dünyanın çeşitli yerlerindeki yarı tanrılar (Demigod) arasında kıran kırana bir güç mücadelesinin patlak vermesine neden oluyor. Her bir yarı tanrının başka başka yöntemleri olsa da hepsinin amacı ortak; All Father'ın yerini alarak tanrılığa erişmek.

Demigod, aksiyon-RYO ve strateji öğelerini bir araya getirerek, yazının başında da bahsettiğim gibi *WarCraft III*'ün *Defense of the Ancients (DotA)* moduna benzer bir oynanış şekli sunuyor. Oyuna başlarken bize sunulan 8 yarı tanrıdan birisini seçtiğimizde, oyunu oynayış şeklimiz de belirlenmiş oluyor. Kocaman bir çekice sahip, yürüyen devasa bir kale olan Rook (omuzlarındaki kulelerden saldıran okçuları bile var) ya da ateş ve buz büyüleri yapan bir şeytan olan Torchbearer gibi "assassin" tipi bir Demigod seçtiğimizde, tek bir karakteri yöneterek oyunun RYO yanını tecrübe ediyoruz. Bu cephede, düşmanlarımızı öldürdükçe kazandığımız puanlarla Demigod'ımızı güçlendirecek yeni özellikler alarak karakterimizi bir ölüm makinesine çevirmek var. Karakterimiz çok güçlendiği için ordumuza pek de gerek kalmadan önümüze geleni indiriyoruz. Öte yandan, özel saldırılarıyla düşmanlarını kendini koruyan vampirlere çevirerek kontrol eden Erebus gibi "General" tipini seçtiğimizdeyse, istediğimizde kendimiz de savaşa katılabilsek bile esas olarak yarattığımız orduları yöneterek tipik bir strateji ara yüzüyle oynuyoruz. Tahmin edeceğiniz üzere generaller de kazandıkları puanları ordularını geliştirme yönünde kullanıyorlar.

"HAMMER TIME!"

Karakterinizi geliştirme süreciniz sadece tek bir savaşla sınırlı değil. Savaştıkça seviye atlayan, yeni özellikler kazanan ve gelişen karakterleriniz kazandığı tüm özellikleri sonraki savaşlarda da aynen koruyacak. DotA'nın en çok yakınılan yanlarından biri her seferinde yeni karaktere başlama sorunuydu. Demigod'ın fikir babası Chris Taylor internet kafeleri gezerek bu bilgiyi toplamış olmalı. Böylece çok isabetli bir kararla karakter gelişim süreci uzun soluklu hale getirilmiş.

Tek başınıza senaryoyu ya da skirmish modunu oynarken yine neyse de, oyunun destek verdiği 5'e 5'lik maçlarda yapabileceklerinizi bir düşünün… Üzerimize akın akın gelen orduları donduran Torchbearer ve donmuş orduları çekiciyle paramparça eden Rook'u ya da ölen düşmanları kendi tarafına katılması için dirilten Oak'u ve yine askerlerimizi vampire çevirip üstümüze salan Erebus'u karşımıza alma fikri bile bizi şimdiden heyecanlandırıyor. Oyunun kendini asıl göstereceği yerin çok oyunculu mod olduğu ve bizi kendine esir edecek bir potansiyel taşıdığı kesin.

Oyunu kazanmak istiyorsanız olay sadece orduları ve yarı tanrıları ortadan kaldırmakla bitmiyor tabii. Siz kalesini yok etmeyi başaramadığınız sürece, düşmanınız oyun haritasının çeşitli yerlerinde bulunan portallardan takviye birliklerle üzerinize gelmeye devam edecek. Bu durumda klasik *DotA* mantığıyla, önce düşmana takviye güç sağlayan portalları ortadan kaldırıp sonra da tüm gücünüzle savunmasız kalmış kaleye saldırmak, tanrılığa giden basamakları koşarak çıkmanızı sağlayacaktır (stratejimizi kurduk, bekliyoruz).

Gas Powered Games'in tüm oyun tecrübesini tek çatı altında toplamayı hedefleyen Demigod için avuçlarımız şimdiden kaşınmaya başladı. Chris Taylor ve ekibinin, başarısı kanıtlamış olan *DotA* formülünü yeni ve daha üstün bir bakış açısıyla yorumlayacağına dair inancımız tam (sayılır). 2009'da bazı oyuncular kendini "yarı tanrı" gibi hissedecek ve biz de onlar arasında olacağız, bu kesin. Peki "bütün" hissetmek mümkün olacak mı? Chris abi?

ŞCR / Gas Powered Games

Chris Taylor'un başını çektiği ekip Total Annihilation ve Dungeon Siege serisi ile Supreme Commander'a imza attı.

Dungeon Siege (2002): Diablo katili vaadiyle çıkıp Diablo kurbanı olsa da sevmiştik kendisini. Başarılı bir aksiyon-RYO'ydu.

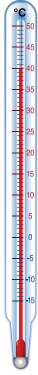
Supreme Commander (2007): 2007'nin bombalarından olan Supreme Commander, bir GZS için bile fazlasıyla geniş bir içeriğe sahipti.



KISACA

Tür: Aksiyon-RYO
Dağıtım: Stardock Ent.
Platform: PC
Çıkış Tarihi: 27 Şubat
Web Sitesi: www.demigodthegame.com

40drc ATEŞ





"Platformlara özel oyun yapma devri artık kapandı. Kısa bir süre önce PS2 piyasayı domine etmişti. PS2'ye özel oyun yaptığımızda yüksek bir kârla koltuklarımıza rahatça yaslanabiliyorduk. Ancak bu devir sona erdi."
(Cep delik, cepken delik. Kevgir misin be mübarek?!)

Square Enix ABD patronu
John Yamamoto



"Oyun sektörünün geleceği iPhone ve iPod Touch'ta, tozlu ve yaşlı DS ve PSP'de değil."
(Otomotiv sektörünün geleceği de monitör üretiminden geçiyor değil mi?)

Apple Pazarlama Müdürü
Greg Joswiak

SUPREME COMMANDER 2



Yıllarca ismini *Final Fantasy* serisiyle bir arada andığımız Japon yayıncı Square Enix, Los Angeles ofisini açar açmaz (evet, geçen ay bu da oldu) havaya girdi. İlk hamlesi, Gas Powered Games'le ortaklık kurarak *Supreme Commander 2*'nin yapımı için hazırlıklara başlamak oldu. Önceki ay Tokyo Game Show'da konuşan Square'in başkanı Yoichi Wada kendileri açısından gidişatı şöyle özetlemişti: "Japonya artık oyun endüstrisinin lideri durumunda değil, Avrupa ve Amerika'da hızla büyüyen bir market, kaçmakta olan bir sürü fırsat var."
Sözler çok açık ama Japonya'nın RYO kalesi Square'in, Amerika'da devasa bir GZS kalesi olan Supreme Commander'a bu kadar hızlı transfer olmasını yine de beklemiyorduk.
Bu arada, Supreme Commander 2'nin ilkinden farklı yanları hakkında konuşmak için henüz çok erken. Biraz zaman tanıyalım çocuklara tanışsın, kaynaşsınlar. Oyuna sonra bakarız.

ASSASSIN'S CREED DÖĞ

Ortadoğu ve Balkanlar'ın en iyi oyunu olmasını bekliyorduk ama hatırlarsınız, Assassin's Creed'in karizması piyasaya çıktığı günden itibaren ufak ufak dağılmıştı. Elbette bu durum ikinci bir A.C görmemize engel olamayacaktı, eninde sonunda yeni oyundan haberler gelmeye başlayacaktı. Nitekim geldi de… Kurgusu ve hikâyesindeki küçük numara sebebiyle (hâlâ oynamayanlar gözlerini kapatmasa da olur, spoiler vermeyeceğiz) herhangi bir zaman diliminde ve herhangi bir coğrafyada geçmesi mümkün olan devam oyununun "1700'lerde ve Fransa'da geçebileceği" haberi geldi geçen ay. Endüstri analistlerinden Michael Pachter'in kaynak belirtmeden verdiği bilgiye göre AC2, geri planında Fransız Devrimi'nin yer aldığı bir hikâyeye sahip olacak. Bu sözlerden sonra Ubisoft'tan herhangi bir cevap gelmedi ama bizce hiç de düşük bir ihtimal değil bu. Öte yandan 600-700 yıllık bir zaman sıçraması ve pudralı bir surat oyunun karakterini ne yönde etkiler, kestirmek gerçekten güç.

Bu arada bir başka Ubi ve Altair haberi size: 5 Aralık'ta çıkacak olan yeni Prince of Persia'yı baştan sona Altair olarak oynayabileceksiniz. Bunun için sadece bir Ubisoft.com hesabı almanız gerekecek. PS3 ya da Xbox 360 gamercard'ınızla hesabınızı aktive etiğiniz zaman Altair karakter modelini ücretsiz olarak indirebileceksiniz.







THE BEATLES OLMAK

Şu an aldığımız bir habere göre (yalan bu) *Rock Band 2*'ye de *Guitar Hero: World Tour*'a da veda edebilirsiniz çünkü ikisinin de herhangi bir şarkısına yer verebilmek için bir yıldır peşinde koştuğu o grup, The Beatles, ayrı bir oyun olarak geliyor. Beatles'ın Amerika'daki yayıncısı Apple ve müzik oyunları işine iyiden iyiye ısınan MTV Games'in geçen ayın ilk günlerinde yayınladığı bir kısacık bir videoyla duyurulan (yukarıdaki yalan parantezini doğrulamak için veriyoruz bu ayrıntıyı da) oyunu Harmonix geliştirecek. Yani eski Guitar Hero'yu ve şimdiki Rock Band'i yapan ekip. Şahsen ilk Beatles oyunumun Red Octane'in elinden çıkmasını tercih ederdim ama sanırım oyunun karşısına geçip de Across the Universe'ün ilk notalarını duyduğumuz anda bunun fazla bir önemi kalmayacak. Oyunun hangi platformlara (konsollara diye düzeltmek lâzım bunu da aslında) çıkacağı, hangi şarkıları içereceği, hangi enstrümanlara yer vereceği (mesela gitar, davul, bas ve mikrofon var mıdır sizce de?) henüz açıklanmadı ama birkaç ipucu tabii ki var. Örneğin 2009 sonunda çıkacağını biliyoruz. Şarkıların Beatles'ın sadece Amerika yıllarını değil 1963'te yayınlanan ilk albüm Please Please Be ile 1970'de yayınlanan son albüm Let It Be arasındaki her şeyi kapsayan bir katalogdan seçileceğini biliyoruz. Rock Band ve "diğer bazı müzik oyunları" için kullanılan (Guitar Hero demek o kadar zor mu?) enstrümanları destekleyeceği de resmi olmayan bir bilgi olarak buraya eklenebilir.



Grubun hayatta olan son iki üyesi Paul McCartney ve Ringo Starr'ın da katıldığı bir basın toplantısıyla resmi duyurusu yapılan şimdilik ismi belirsiz oyun (The Beatles Game?), belki kimseye gitar çalmayı öğretmeyecek ama 2000'li yılların çocuklarını için Beatles'la tanıştırmak için harika bir sebep verecek.

TOP 20 PC





Noktürnal yaşam formlarına dönüştüysek bir (ya da 20) sebebi vardır elbet.

1 Football Manager 2009
Sega
Aha başladık yine! Yıl boyu buralarda gözünüze takılmaya devam edecek bu oyun.

02	World of Warcraft: Wrath of the Lich King	Blizzard	Yeni
03	Call of Duty: World at War	Activision	Yeni
04	Left 4 Dead	EA	Yeni
05	Command and Conquer: Red Alert 3	EA	Yeni
06	Fallout 3	Bethesda	Yeni
07	Spore	EA	Düştü
08	Tomb Raider: Underworld	Eidos	Yeni
09	The Sims 2: Double Deluxe	EA	Düştü
10	The Sims 2: Apartment Life	EA	Düştü
11	LOTR Online: Mines of Moria	Codemasters	Yeni
12	Far Cry 2	Ubisoft	Düştü
13	Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir	Atari	Yeni
14	Need for Speed: Undercover	EA	Yeni
15	World of Warcraft: Battle Chest	Blizzard	Düştü
16	Fifa Manager 09	EA Sports	Yeni
17	Civilization IV Complete	2K	Düştü
18	Pro Evolution Soccer 2009	Konami	Düştü
19	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	Yeni (derken?)
20	Civilization IV: Colonization	2K	Düştü

3'e ekleneceği açıklanan yeni bölümün, bir türlü karar verilemeyen ismi belli oldu. Halo 2 ve 3 arasında geçecek oyunun adı Halo 3: ODST. > Aliens: Colonial Marines'in askıya alındığı haberi yapımcı Gearbox tarafından yalanlandı. Dehşetle >>

Alexander gezegenin en karizmatik karakteri olmaktan çok uzak. Ama kutupta havadan korunmak, havalı görünmekten birazcık daha önemli.

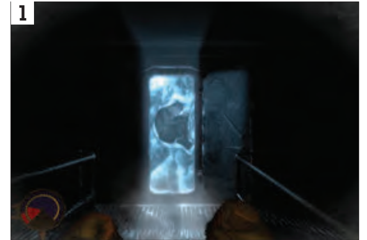
ÇIKIŞ 13 ŞUBAT



1- Zihinsel yankı özel bir yetenek olabilir ama bu adamın son anlarını yaşamak istediğinizden emin misiniz?

2- Muhtemelen kapı daha önce kapalıydı ve zihin yankısıyla açtık. Dışarıda sıkışan denizcinin pozu, yaşadığı korkuyu özetliyor sanırım.





CRYOSTASIS SLEEP OF REASON

KUZEY RÜZGÂRLARI SANDIĞINIZDAN DAHA SOĞUK ESİYOR -KAAN ALKIN



ŞCR/Action Forms

Action Forms büyük çıkışını Cryostasis'le yapmaya hazırlanan bir Rus yapım ekibi.

Carnivores Serisi (1998)
Çok dişe dokunur bir seri değildi. Geyik yerine dinozor avlıyorduk.

Vivisector: BeatWithin (2005)
De. Moreu'nun Adası'na benzeyen konulu oyunda, çılgın bir profesörün deneylerinin meyvesi hayvancıklarla FPS FPS kapışıyorduk.

Buzların arasında hareketsiz geçirdiği yıllara rağmen ihtişamını yitirmemişti Kuzey Rüzgârı (North Wind). Meteoroloji uzmanı Alexander Nesterov için 1968 yılının herhangi bir önemi ya da özelliği yoktu. Halbuki hayatının en karanlık yıllarından biriydi bu. Kuzey rüzgârıyla tanışması bu yıla denk geliyordu. Yıllarca ülkesine hizmet etmiş 23 bin tonluk dev buzkıran, buzulla savaşını kaybetmiş, bedenini ve ruhunu kutbun soğuklarına teslim etmişti. Geminin gizemli sonu, Alex'in hayatının en korkulu macerası olacaktı. Soğuk karşısında bacakları titriyordu ancak sanıldığı kadar da savunmasız değildi.

Mürettebatın büyük bir kısmı, Kuzey Rüzgârı gibi soğuğa teslim olmuş ve donarak can vermişti. Geriye kalanlarsa arkadaşları kadar bile şanslı değildi. Alexander, bilinci yavaş yavaş yerine gelirken nerede olduğunu anlamaya çalışıyordu. En son buzların esaretindeki geminin enkazına bakıyordu. Şimdiyse buz tutmuş metal duvarlar arasında yarı bilinçli olarak yerde yatıyordu. Rüzgârın, kar fırtınasının uğultusu çok uzaklardan belli belirsiz duyuluyordu. Geminin içinde, derinde bir yerlerdeydi ve dışarı çıkması gerekiyordu.

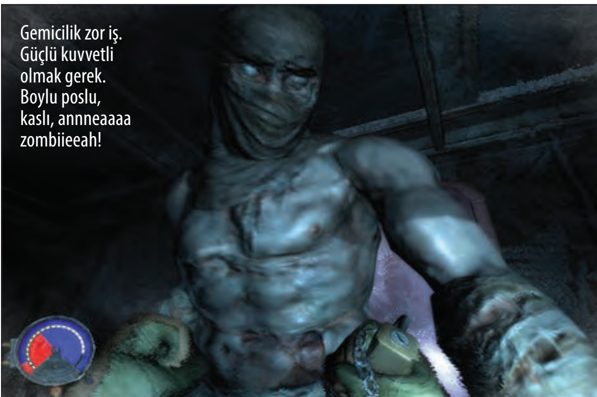
DONMA NOKTASI

Korku duymamızın birçok sebebi var. Bir insanda korkuyu tetiklemeninse birçok farklı yolu. Haliyle her insanın farklı şartlar altındaki tepkileri birbirinden farklı. Korku faktörlerinin tamamını bir araya toplayıp tek bir insanı hepsine birden maruz bırakırsanız gerçek anlamda delilik nedir öğrenme şansına erişirsiniz sanırım. Alex'in durumu da bundan pek farklı değil. Action Forms tarafından geliştirilen Cryostasis'te birinci şahıs kamerasından korkunun bin bir şekliyle tanışırken, Kuzey Rüzgârı Buzkıranının başına neler geldiğini çözmeye çalışacağız. Kasvetli, klostrofobik bir ortamda dondurucu soğukla mücadele ederken akıl almaz varlıklarla mücadele edeceğiz.

Bu noktaya kadar Alexander ve macerası ilgimizi çekmeyi pek de başaramıyor. Dikkatinizi Alexander Nesterov'a vermenizi kolaylaştırması açısından karakterimizden biraz bahsedelim. Alex'i özel yapan tek becerisi meteoroloji uzmanlığı değil. Tanıdığı başka hiç kimsenin sahip olmadığı çok özel bir yetiye sahip o. *Mental Echo* adı verilen bu becerisi sayesinde Alex, gemide donarak can vermiş ve hayatlarının o en acılı son saniyelerinde donup kalmış mürettebatın anılarında bir yolculuğa çıkabiliyor. Zamanda yapılan bu geriye doğru yolculuk, her ne kadar zihinsel olsa da geleceği yani şimdiki anı değiştirme gücüne de sahip. Alex kendisine ait olmayan flashback'leri kanlı canlı yaşayarak hem geminin başına gelenleri ortaya çıkartmaya çalışıyor, hem de hayatta kalması için gerekli bir iki düzeltmeyi yapabiliyor. Örneğin buzların kaynaklıymışçasına kasasına yapıştırdığı ağır çelik bir kapıyı açmak için tek yapması gereken, odanın diğer ucunda cansız yatan mürettebatın anılarında ufak bir yolculuğa çıkmak. Kim bilir? Belki o bedeni hayata döndürebilir ya da en azından ölmeden önce kapıyı açık bırakmasını sağlayabilir.

BUZKIRAN MEZARLIK

Çoktan ölmüş kişilerin hayatını kurtarmaya çalışırken elbette Alex'in kendine de dikkat etmesi gerekiyor. Kutup soğu-



Gemicilik zor iş. Güçlü kuvvetli olmak gerek. Boylu poslu, kaslı, anneaaaa zombiieeah!



İnsanların kutupta yaşamamasının tek sebebi soğuk değil... Hmm... Ama soğuk yeterli bir sebep aynı zamanda.

mutlu olduk. > Crytek şimdi de Güney Kore'de bir ofis açtı. Eh ama artık Gebze Organize Sanayi'ye de bekliyoruz… > Mercenaries 2 oyun dünyası içinden harika tepkiler almadı ama çok sattı. Bunun >>


- "Abi ragdoll eğitimin bittiyse gidelim artık. Burası soğumaya başladı... Abi?!"

ğunda fazla durunca nezle olmuyor, canınızdan oluyorsunuz çünkü. Dışarıda hava şartları insan yaşamı için pek uygun değil. Ekipman bir iki saniyede donuyor, görüş mesafesi sıfıra yakın. Kar ve tipi durmak bilmiyor. Geminin içinde delici kutup rüzgârlarından korunabiliyorsunuz ama hâlâ en büyük probleminiz soğuk. Hayatta kalabilmek için Alex'in vücut ısısını sürekli yüksek tutması gerekiyor. Gemiye genç yıllarında 75 bin beygirlik gücü veren kalbi, yani nükleer reaktörü halen çalışır durumda. Bir daha asla yüzemeyecek olsa da tamamen ölmüş denemez, bazı sistemler hâlâ iş görüyor. Örneğin, sıcak su ve hava boruları belli bölgelerde buzlara karşı savaşını sürdürmeye devam ediyor. Kimi noktalardaysa ısıtma sistemleri çalışır durumda ve Alex'in kendilerini kullanmasını bekliyorlar. Alex'in bir sağlık barı ya da sağlık paketi gibi ihtiyaçları yok. Termometresiyle bu iki cihazın işlevlerini yerine getiriyor. Hem ortamın, hem de Alex'in vücut sıcaklığını veren termometreden gözümüzü ayırmamalıyız. Aksi takdirde geminin mürettebatına katılmamız işten bile değil. Korkuyoruz ve üşüyoruz…

Henüz hayatta olduğumuza göre, korkunç bir atmosferin içinde sıkışıp kalmış olsa da güzellikleri de göz ardı etmemek gerek. Örneğin, bir odanın ısıtma tesisatını aktif hale getirdiğimizde duvarları kaplayan buzların yavaş yavaş eriyip gerilemesini, zemini ıslatıp su birikintilerine dönüşmesini izleyebiliyoruz. Garip şekillerde ışığı kıran buzulların şekil değiştirmeye başlamasıyla oyunun atmosferinin büyük bir kısmını yaratan dinamik gölge ve ışık oyunlarına şahit oluyoruz. Kendimizi oyunun görsel harikalarına kaptırmışken, bir yandan da geminin fiziken aktif ama zihnen ölü mürettebatıyla tanışıyoruz. Makine dairesinde yeşermiş karakterlerin kaynak makinesiyle, gardiyanların anahtar parmaklarıyla saldırılarına maruz kalmak eminim ki hoş olmayan birer deneyim olarak aklımızda yer edecek. Farklı şekillerde deforme olmuş, görev yerlerine bağlı olarak iğrenç ve ölümcül değişimlere uğramış düşmanlarımızı nasıl karanlık bir gücün ve kaderin bu hale getirdiğini de bulmaya çalışıyoruz. Başlarda aptal bir su vanası tek silahımız olacak. 60'lı yılların Sovyetler Birliği'nde karşımıza çıkabilecek diğer silahlarla da oyun ilerledikçe tanışacağız.


İnsanların kutupta dalmamalarının tek sebebi soğuk değil… Hmmm… Değil işte be aaaa!

DİKKAT, KUTUP ZOMBİSİ ÇIKABİLİR!

Cryostasis yayınlanan videolarıyla aklımızı başımızdan almaktan uzak bir oyun gibi duruyor. Ancak oyunu tamamlanma aşamasına daha kilometrelerce yol var. Yapımcı ekip Action Forms'un odak noktası da kesinlikle bir shooter yapmak değil. Korku, heyecan, psikolojik baskı, bulmacalar üzerinde yoğunlaşan ekip amacına da ulaşacak gibi görünüyor. Diğer pek çok oyunda karşılaştığımız flashback sahnelerinin oyunun kanlı canlı yaşanacak bir parçası haline gelmesi heyecan verici bir fikir. Geminin başına her ne felaket geldiyse henüz gerçekleşmeden önceki halini görebilmek, burada yaptığımız olayların geleceği direkt olarak etkiliyor olmasıysa gayet güzel düşünülmüş. Tek bir bulmacayla uğraşmak yerine -ki kapı örneğinde olduğu gibi böyle durumlarla da karşılaşacağız- hikâyenin genelini bir bulmaca havasına büründürmeyi başarabilirlerse, herkesin dilinde olan *BioShock* tadında bir oyun olacaktır elimizdeki (evet herkes *Rus BioShock*'u diyor Cryostasis'e, ondan böyle verdim örneği).

Korku, gerilim oyunlarını severim fakat saçma sapan anlarda üstüme yaratık fırlatıp "*hadi kork!*" diyen ayarsız oyunlardan da hiç hoşlanmam. Ürkmekle korkmak arasındaki farkı bilmeyen oyun yapımcılarının gerilim oyunu yaptık diye karşımıza çıkmasına da ifrit oluyorum açıkçası (zombilerin azami hızını artırmayı 25 sene sonra akıl eden film ve oyun sektörünü de ayrıca tebrik etmek istiyorum). Cryostasis'in şimdilik tek üzücü noktası da oyundan bahsedilirken, halen hareket halinde olan ölü mürettebatın da zombi olarak tanımlanması.

Klişe bir senaryonun flashback'lerle desteklenmesi, "gemiye ne oldu" sorusu konusunda merakın sürekli canlı tutulması ve zaten klostrofobik olan ortamda oyuncunun daha beter sıkılmayarak ara ara geminin canlı halinde salına salına gezinebilmesine izin verilmesi gibi özellikleri oyun hakkındaki merakımı körüklüyor. Tüm bu felaketler, bulmacalar, aksiyon ve soğuk başımıza ne zaman gelecek peki? İşte en güzel yanı da bu. Eğer ertelemezlerse 13 Şubat 2009'da yani yaklaşık 3 ay sonra maceraya atılmaya hazırız. Termal iç çamaşırınızı, polarlı pantolon ve montunuzu, kar botlarınızı hazırlayın, kutba yolculuk var.

KISACA

Tür:FPS
Yayıncı: Belli Değil
Çıkış Tarihi: 13 Şubat 2009
Web Sitesi: www.cryostasis-game.com

+360 derecede kaynayanlar

LEVEL UP

Bizi anlayan biri çıktı!

Bir aile, oyunların çocuğunu şiddete yönelttiği gerekçesiyle mahkemeye başvurdu. Mahkeme çözümün yasaklama değil ebeveyn denetimi olduğunu söyleyerek davayı reddetti. Haberin ilginç kısmı ise: Bu olay Türkiye'de yaşandı!

99 dolarlık vana

Valve nefis bir kampanyayla kutluyor tatil sezonunu. Orange Box ve Left4Dead de dahil olmak üzere toplam 22 oyunluk Valve külliyatı, Steam üzerinden 99 dolara satışa çıktı! Kumbarayı bir yoklamak lâzım.

Zombi bayramı kutlanıyor

Left4Dead ofisi, zombi takımı Beneath the Ground ise DVD'yi birbirine katıyor bu ay. Fener alayı ve beyin salatası var her yerde.

God of "God of War"

God of War'un eski baş tasarımcısı David Jaffe, GoW 3'ü gördüğünü anlattığı bir blog yazısında heyecan saçtı: "Bugüne kadar gördüğüm hiçbir lanet şeye benzemeyen lanet güzellikte bir oyun." Lanet, evet!

Bir dünyanın daha sonuna gelirken…

Tabula Rasa'nın geçen yıl bu vakitler açılan kapıları önümüzdeki 28 Şubat'ta kapanıyor. Beklenmedik bir kayıp.

Masumiyet ve ceza

Bu ay PC'ye çıkacak olan GTA IV'ünüzü çoktan ayırttınız mı? Öyleyse biraz sinir bozukluğuna hazırlıklı olun çünkü oyun kopya koruma programı olarak SecuROM kullanıyor.

Oldu mu Şinji?

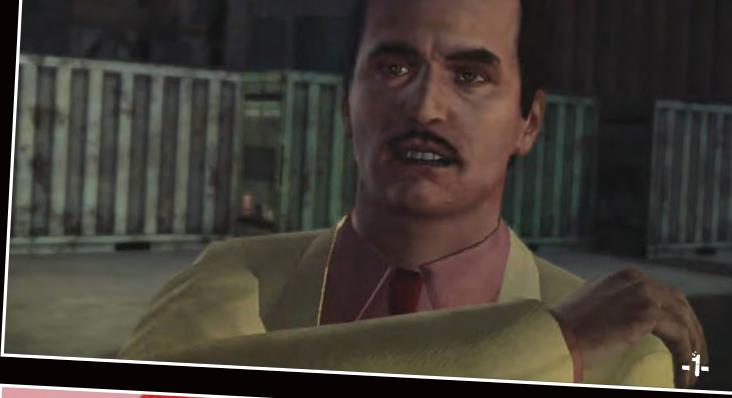
İlk Resident Evil'ın yaratıcısı Shinji Mikami, çıkmasına artık günler kala, Resident Evil 5'i oynamayı düşünmediğini söyledi. Gerekçenin "ben artık aştım bunları" değil "seriyi mahvetmişlerse çok sinirlenirim" olmasıyla avunuyoruz.

Zor günler kapıda

Küresel ekonomik krizin oyun dünyasını nasıl etkileyeceği tartışılıyor ve yapılan analizler hep aynı şeyi söylüyor: Oyun endüstrisi şu an geçen yılın aynı dönemine göre daha iyi durumda ama 2009 sonu ve 2010'da sektörde çok ciddi bir küçülme yaşanacak.

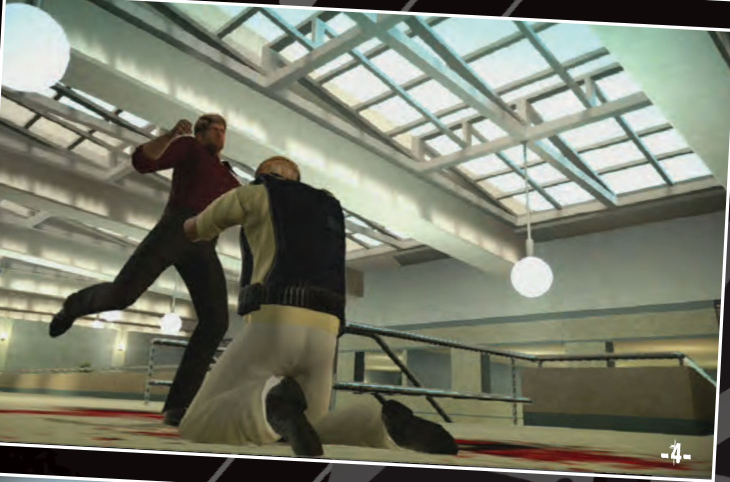
LEVEL DOWN

-360 derecede donanlar











FRAGMAN-YAĞI

VERSİYON: 01

GODFATHER II

Godfather deyince benim aklıma iki şey geliyor: Biri sinema tarihine damgasını vurmuş olan bir seri, biri de oyun tarihine adını kara harflerle yazdırmış bir yapım. Film oyunları kötüdür klişesine girmeye hiç gerek yok, son zamanlarda bu iş biraz düzelmeye başladı. Ama ilk Godfather oyunu bu konuda kötü kelimesinin yanından bile geçemiyordu, daha çok rezalet kelimesiyle flört halindeydi. Ve şimdi Godfather II geliyor, yapımcılar bu sefer olacak diyor ama oyunun fragmanına baktığımızda yine, yeni, yeniden olmayacak. OyunEzer sponsorluğunda hazırlanan bir Fragmanyağı'na hoş geldiniz.

SAHNE -1-

Fragman aslında bir araba sahnesiyle açılıyor ama arabanın karton bir kutudan farkı olmadığı için kendisini kesmiş bulundum. Onun yerine arabanın içinden inen iki amcadan daha barış canlısı olan bu ifadesiz ve fazla yanmış olanı seçtik. Aslında kendisi *"abi ne yaptın sen?"* diyor ama pek belli etmiyor. Daha çok omzu falan kaşınmış gibi. 2002'den kalma grafikle bu kadar oluyor işte.

SAHNE -2-

Renklerde bir Andy Warhol tarzı mı seziyorum ne? Öyle ya da böyle, istediği sanat akımından esinlensin, fragmandan gördüğümüz kadarıyla oyunda yine adam dövmekten başka bir şey yapmayacağız. Sanırım ikinci oyun eşittir daha gerçekçi adam dövmek demek EA Redwood Shores'a göre. Yani daha oturaklı geçiriyoruz düşmanlarımıza. Ha bir de silahla nişan alırken kameraya bakan insan nedir yahu? Biri bunu açıklasın bize Tanrı aşkına.

SAHNE -3-

Adam dövmeye devam. Böyle vurdulu kırdılı devam ederken fark ediyoruz ki turuncu tişörtlülere karşı özel bir nefretimiz var, onları grup halinde dövüyoruz galiba. Bir de sadece yumruk da değil, asıl meselemiz adamı dizinden bükme suretiyle yamultmak . Yani oyun hakkında zerre bilgi sahibi değilseniz bu fragmandan çıkartılacak sonuç budur. Ama aslında, BlackHand sistemi sayesinde edindiğimiz aile üyeleriyle düşman çeteleri basma görevlerinden biri bu sahne. O turuncular da tişört değil üniforma.

SAHNE -4-

Böyle bir kareyi PES'te falan görsek normal karşılardık. Zaten Godfather II'de de normal karşılıyoruz. Yakın dövüşte sıklıkla göreceğimiz bu hareketlerin hepsi önceden kurgulanmış. Aslında aksiyondan öte strateji yönetimine dayalı bir oyun olacak Godfather II. Bu yüzden bol adam dövmenin yanı sıra aile üyelerimizi yönetmek de çok önemli. Ama ben 4. kareye dönmek istiyorum; PES'te şöyle bir pozisyonda top otursa gelişine ne asarız var ya 90'a!

SAHNE -5-

Bu da fragmanın son anlarından bir kare. Elemanın ağzına odunu gelişine oturtuyoruz ve kameraya kan sıçraması klişesiyle son buluyor video. Burada neler olduğunu anlamak için arkadaki ablayı fark etmek yeterli. Muhtemelen bu iki genci uygunsuz durumda basmışız, abla da çığlıklar atıyor sevgilisi dayak yerken. Ancak kendisi üstsüz olduğu için göğüsleri mozaiklenmiş… de yani yaptığınız bu başarısız karakter tasarımlarını mozaikleseniz ne olur, mozaiklemeseniz ne olur… Oyunun meraklılarına yolluk bilgi: Godfather II Şubat ayında raflarda olacak. O kadar sabırsızlıkla bekliyoruz ki, anlatamam.





BİZİM MENAJER BURAYA, YUMRUK HAVAYA

FOOTBALL MANAGER 2009'DA NELER VAR, NELER YOK?

Bazılarımız için yılda tek bir oyun çıkar ve genellikle o tek oyunun ismi Football Manager'dır (eskiden CM'ydi, hikâyeyi biliyorsunuz). İşte o tek oyunun çıktığı günlere geldik. Oyunun incelemesi bu ayın sayfalarına sığmadı ama aylardır FM2009 bekleyenleri bütünüyle ihmal edecek değildik. Yapım ekibine birkaç soru gönderdik, onlar da cevapladı…

Bize 3D motorun nasıl çalıştığını açıklayabilir misiniz? Ekrandaki detay seviyesinin ne derecede olmasını bekleyebiliriz?
Öncelikle belirtmeliyim ki Football Manager'ın -daha önceki FM oyunlarında da görülmüş olan- maç motorunun aynısını, 3D olarak göreceksiniz. Bildiğiniz üzere bu bir ilk. Bir yıldan fazla bir süredir bunu Football Manager Live üzerinden, binlerce oyuncuyla test ediyorduk. Futbolcular için yaklaşık olarak 200 adet animasyon kullandık. Ayrıca futbolcuların boyları, kiloları ten ve saç renkleri de modellere direkt olarak yansıyacak.

FM 2009'dan 3D maç motoru dışında hem eski, hem de yeni oyuncuları etkileyecek bir özellik seçmeniz gerekirse bu hangisi olur?
Yıllar boyu gördük ki tüm Football Manager oyuncuları birbirlerinden farklılar, bu nedenle herkesi memnun edecek tek bir özellik söylemek oldukça güç. Hele ki bu yıl daha da zor çünkü çok fazla yeni özellik var. Yeni oyunda üç boyuta geçişten tam ekran oynamak için kullanılan yeni TV görünüşüne, ekrana istediğiniz kadar bilgi koyabilmenizden yeniden kodladığımız transfer sistemi, genç oyuncu tazminatı, takası ve keşfi, yeni "depar" özelliği gibi küçük ama önemli özelliklere kadar tonlarca yeni şey bulacaksınız.

Sizce oyuncular hem FML'yi, hem de FM'yi aynı anda oynamayı mı tercih edecekler yoksa birini oynamaya başlayan ötekini bırakacak mı?
Sanıyorum ki ikisini de oynayan oyuncular olacaktır ancak haliyle kimilerinin de tek bir favorisi olacak ve onunla takılmayı tercih edecektir. İki oyunun -ikisinin de birer futbol menajerlik oyunu olmasının dışında- pek bir ortak noktası yok ve oynanışları da oldukça farklı.

FML'nin beta test sürecinden aldığınız geri dönüşler Football Manager 2009'u geliştirirken takındığınız tavrı değiştirdi mi?
Maç motoru dışında hayır, FML'yi sadece bu özelliği daha iyi bir hale getirmek için kullandık.

Yardımcı antrenörün (Assistant Manager) oyundaki etkisi ne olacak? Peki, bu yardımcı antrenör bize yanlış tavsiyeler verirse ne olacak?
Bu tamamen yardımcı antrenörün özellikleriyle alakalı bir durum. Şayet asistanınız iyi değilse verdiği tavsiyeler de isabetli olmayacaktır. Asistan, futbolcularınızın maçlarda nasıl oynadıklarıyla, futbolcularınızın gol pozisyonu yaratması için şanslarını nasıl arttıracaklarıyla, oyuncu motivasyonunu yükseltmekle ilgili tavsiyeler verebiliyor. Hatta size oyuncu keşfedip tavsiye bile edebiliyor.

Oyun içindeki basın, bir oyuncunun teknik direktörlükten kovulmasına yol açabiliyor ve daha sonra yeni bir takımın başına geçmesini daha zor kılabiliyor mu?
Basın teknik direktöre olan güveni direkt olarak etkiliyor. Basının hem kulüp yönetimi, hem taraftarlar, hem de futbolcular üzerinde etkisi var. Eğer bir futbolcu mutlu değilse, kendisini takımı için çok sıkmayacaktır. Elbette ki tıpkı gerçek hayatta olduğu gibi bir teknik direktör tüm alanlarda performansı ile yargılanacaktır.

Transfer sistemindeki yenilik ve geliştirmeler nelerdir?
Şu kadarını söyleyeyim, eski oyundaki kodları delik deşik edip her şeye baştan başladık. Bunu yapmak geliştirici ekibe daha fazla esneklik sağlarken, kullandığımız kodları daha verimli ve işlevsel bir hale getirdi. Yeni transfer sisteminde sezon içerisinde uzun kontrat imzalamak daha kolay bir geldi. Örneğin genç bir yetenek keşfettiğiniz zaman onu takımınıza uzun süreli olarak kazandırmak eskisinden daha kolay olacak. Kodları yeniden tasarlamak, oyunun gelecekteki versiyonları için bir şeyler eklemeyi ve küçük ayarlamalar yapmayı da daha esnek kılacak.

GUITAR HERO 15 ARALIK'TA D&R'DA



Tüm dünyada heyecanla beklenen Guitar Hero: World Tour, dünya turuna çıktı. Oyun ülkemizde ilk olarak D&R'ın İstinye Park, Cevahir 2, Etiler, Kanyon gibi seçkin şubelerinde 15 Aralık tarihinde raflara düşecek. Nintendo Wii ve PlayStation 3 platformları için iki adet paket seçeneğiyle satışa çıkacak olan World Tour'un bu iki paket için tahmini satış fiyatı ise 300 ve 600 YTL olacak. Yılbaşı yaklaşırken sizi hediye seçme derdinden kurtaracak bu haberi verdiğimiz için paketlerden bir adet ofise yollamanızı rica ediyoruz.





DÖRT-İKİ

Bol gollü bir maç haberi: Colin McRae rallisi Dirt, ikinci oyunuyla 2009'da geliyor. 2008 boyunca envanterini yeni yarış oyunlarının lisanslarıyla dolduran Codemasters, elindeki eski kıymetleri de ihmal etmediği için mutluyuz ki zaten bahsettiğimiz oyunlar GRID ve Dirt (eski adıyla Colin McRae Rally), yani her oynayanı saatlerce (Göktuğ'u yıllarca) kendine esir eden yapımlar. Konu dağılmadan (*çok fena dağıtırım!*) Dirt 2'nin PS3, PC, 360, Wii, DS ve PSP'ye çıkacağını, geliştirilmiş hasar modelleri için yeni bir grafik motoru kullanacağını ve arabaların geçen yılın GRID'inden bile iki kat daha detaylı görüneceğini (*vay!*) ekleyelim. Codemasters sözünü tutarsa 2009 gaz bir yıl olacak.

OYUNEZER!

ANLAMSIZ HAREKETLERE DONUK BAKIŞLAR

-Bu yazı tamamen gerçek olaylara dayanmaktadır. Kitlelerin ibret alması, aynı durumlarla karşılaşanların utanıp sıkılması ve bir daha tekrarlanmaması için yazılmıştır.-

"Sanıyorum her şey anneannemlerin Fatih'deki evinde başladı, çocukluğumun geçtiği o yerde. Cuma akşamları ailece televizyonun önünde toplanır, varolan tek kanalı izlerken kuruyemiş tüketirdik. Bana verilen ayçiçeği çekirdeklerini itinayla ayıklar, biriktirirdim. Hiçbir zaman onları taze, tuzlu tadıyla yiyemedim. Sakladığım yerde birkaç gün beklediği için bayatlar, yenmez olurdu. Sonra 90'lı yılların ortasına doğru evimize bilgisayar gelince bütün gün karşısında *Doom II* oynamaya başlamıştım. Bu sefer çekirdek yerine silahların kurşunlarını biriktiriyordum. Kurşunlarım bitmesin diye koca oyunu yumruk yumruğa mücadeleyle bitirdim.

Oynadığım gerçek anlamda envanteri olan oyunlar *Vampire The Masquerade Redemption*, *Diablo II* ve *Baldur's Gate II* idi. RPG ve FRP öğeleri bir yana, gözümü asıl kamaştıran detaylı envanterleriydi. Artık bulduğum malzemeleri biriktirip satabilecek ve en önemlisi hiçbir şey israf edilmeyecekti. Bu türü daha önce keşfetmemiş olmanın üzüntüsü hâlâ kalbimi sızlatır. Ama bu oyunları oynayışım alışılmışın dışındaydı. Mesela *Vampire The Masquerade Redemption* oynarken asla kan şişelerini kullanmamıştım. Envanterim dolsun, taşsın, eksilmesin, artanı da satıp sermayeme sermaye katayım diye hep masum insanların kanını emerek oyunu bitirmiştim. *Baldur's Gate II* oynarken goblinler bile dehşete kapılmış, "*bilemedik pehlivan!*" nidalarıyla sıraya girip elimi öpmüşlerdi. Çünkü herhangi bir savaşın ya da zindan temizlemenin sonunda kurduğum ekip en az beş defa orayı ziyaret ediyordu. Hiç önemli değil, isterse taşınması gereken eşya 50 kilo olsun, isterse bu kadar ağır olsa da sadece bir altın etsin. Hiç önemli değil, taşınmalı ve satılıp sermaye haline dönüşmeliydi. *Diablo II*'yi ise asla bitiremedim çünkü hep yeni düşmanlar ve satılacak yeni eşyalar vardı. Olmadı, sonunu göremedim bir türlü...

Envanter tutmak hep ciddiyet ve düzen gerektiren bir işti. *Resident Evil 3* oynarken bile silahlar ayrı yerde, mühimmatlar ayrı yerde, sağlık ekipmanları ve bulmacalar için gerekli objeler ayrı yerde olmalıydı. Ayrıca silahlar hasar gücüne göre sıralanmalıydı. Derken bu envanter düzeni ve sanal alemdeki kapital sevdası bir reflekse dönüşmeye başladı. *Morrowind*'de ticaret anlayışım yeni bir boyut kazanmıştı. Önceki tecrübelerimden ticaretin karizmadan çok, taşıyabilme kapasitemle orantılı olduğunu keşfetmiştim. Bu yüzden alabildiğine battal bir ork karakter yaratmıştım. Derken simya zanaatının inceliklerini keşfettim, artık sadece ticarete değil, üretim araçlarına da odaklanabilirdim. Kocaman ork karakterim koca cüssesi, sırtındaki pahalı kaftanı, elindeki küfesiyle bütün gün ormanda gezer, bitki, börtü-böcek ve türlü çalı-çırpı toplardı. Sonra da ne bulduysa tüccarlara satardı. Ama ticarette kurttu benim canım orkum. Bilirdi tüccarları kazıklamasını. Mesela bir portakal da bir altındı, toptan satarsan 15 portakal da. Bizim ork birader pazarlıkla tek tek satardı. Mal alacaksa da pazarlığı sıkı yapardı. Mesela 1500 altın olan kılıca fiyat biçerken 10 altından açılışı yapardı. Birer birer de artırıp, teklifini yinelerdi. (O kılıcı allem edip kallem edip 567 altına almıştı).

Hiç unutmam bir gün gene bir pazarlık esnasında dükkân sahibi "*yeter ulan!*" diyerek üzerime bıçakla yürümüştü. Saldırmadığım halde dükkân sahiplerinin pazarlık esnasında bana saldırması alışılmış bir durum değildi. Halen bunun bir program hatası mı, yoksa bilgisayarın isyanı mı olduğunu sorgularım.

Ama *Morrowind*'deki istisnasız en büyük vurgunumu domates püresi işinden yapmıştım. Tanesi 4 altın olan domatesi, simya yeteneğiyle püre yapıp tattığımda 28 altın kazanıyordum. Bu işin toptancılığından kazandığım parayla istediğim tüm zırhları ve silahları pazarlıksız almıştım.

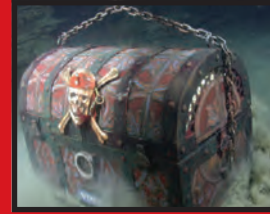
Her zaman böyle güzel değildi her şey tabii. Bazen aç kalıp mezar soygunculuğu da yaptığım oluyordu. Mesela en son *S.T.A.L.K.E.R.* da zor günler geçirdim. Tek başıma, yapayalnız, araç yok, her şey kısıtlı... Araç konusunda en çok *Dungeon Siege*'i severdim. Çünkü bulduğum eşyaları yüklemek için katır satın alabiliyordum. Bir anda oyun İpek Yolu macerasına dönmüştü. Aslında kurduğum ekip sadece kervanı korumakla yükümlüydü, aldığım görevler her zaman ikinci sıradaydı. S.T.A.L.K.E.R. ise bu yüzden beni çok zorladı. Taşıma kapasitem sınırlıydı ve her an açık hedef olabilirdim. Sonra cesetleri katır gibi kullanabileceğimi fark ettim. Yoldan bir ceset buluyor, üstüne yükleyebildiğim kadar eşya yükleyip yoluma devam ediyordum. Ama çok geçmeden ara yüklemelerde bir sonraki bölgeye geçince cesetlerin kaybolduğunu keşfettim. Ancak bunun da basit bir çözümü vardı. Cesetler ve üzerlerindeki mühimmat ara yüklemelerde kaybolsa da, sabit kutu ve kasalara saklanan hiçbir şey kaybolmuyordu. Ben de oyun boyunca topladığım eşyaları cesetlere yükleyip sürükleye sürükleye en yakın kasalara taşıdım, içini boşaltıp diğer haritadaki başka bir kutuya git-gel şeklinde aktararak taşıdım. Aktarma tamamlanınca da yeni bir ceset bulup sırtlandım, yollara koyuldum. Ve bu yüzden oyun bir türlü bitmiyor, biteceğe de benzemiyor...



Diablo bir nesli duvara çarptı. Çarpılanların arasında Olgay da vardı... Envanter kaydı tutarken, beyin nakli yaptıran ilk oyuncuydu.



Olgay'ın Diablo II envanteri adeta çiçek gibiydi. Düzenli ve temiz. Kendisinin çeyiz sandığını çok merak ediyoruz.



Olgay bir sandık görünce içini açmadan duramıyor. Şayet Pandora'nın Kutusu Olgay'ın eline düşseydi...



Baldur's Gate II'de item zengini olan editörümüz, goblinlere el öptürüyordu. Kendisiyle ne kadar gurur duysak azdır.



S.T.A.L.K.E.R'ın NPC'leri nekrofili Olgay'ı büyük bir şaşkınlıkla izliyorlar. Fakat Olgay'ın amacı çok başka...

AYIN EZENİ



Olgay Ertez

Bu ayın Oyunezer'ini okur okumaz Sinan telefona sarılıp Bakırköy Ruh ve Sinir Hastalıkları Rehabilitasyon Merkezi'ni arayarak ihbarda bulundu (evet, yaptım bunu – Sinan). Besim Tibuk, Liberal Demokrat Parti'yi olağanüstü toplantıya çağırdı. Toplantı sonunda yeni genel başkanın Olgay Ertez olması konusunda hemfikir olduklarını ilan eden bir deklarasyon yayınlandı. Aynı dakikalarda CNN, Karl Marx'ın mezarından kalkıp doğuya doğru yürüdüğünü iddia eden insanları ve çektikleri görüntüleri flaş haber olarak girdi. Karl Marx'ın sol elinde Das Kapital, sağ elinde ise Frostmourne olduğu kaydedildi...

İNTERNETTE YASAL MÜZİK

KENDİ MÜZİK DÜNYANI YARAT!

YENİLENEN TTNETMUZIK.COM.TR'Yİ TIKLA,
YÜZ BİNLERCE ŞARKIYI ÜCRETSİZ VE SINIRSIZ DİNLE.
DİLERSEN CD'YE YAZ YA DA
PORTATİF MÜZİK ÇALARINA AKTAR.
HADİ DURMA, KENDİ MÜZİK DÜNYANI YARAT!



TTNET Müzik

TTNET İNTERNET

www.ttnetmuzik.com.tr

ATCW



ŞCR / EIDOS MONTREAL

Bu Montreal'de ne varsa, Ubisoft da dahil olmak üzere bütün büyük dağıtıcıların stüdyosu var orada. Eidos'un Montreal Stüdyosu ise daha çok yeni, çok taze. Deus Ex 3'ün haricinde yapmakta oldukları tek bir oyun var, o da:

THIEF 4
Henüz yapımıyla ilgili olarak "yapılmakta olduğunun" haricinde hiçbir şey bilmiyoruz. Ama dünyanın bir köşesinde yeni oyunun yapılıyor olduğunu bilmek, avuç içlerimizi kaşındırıyor.

Deus Ex 3

DÜNYA MAKİNALARA TAPMAYA BAŞLADIĞINDA... -K. MEHMET KENTEL

Tiyatro sahnesi üzerinde bir oyun bu oynanan. Kimisi başrol, kimisi figüran. Ağlayanlar var bir tarafta, bir tarafta kazananlar. Büyük sözlerin sahiplerinin büyük cüsseleri, büyük giysileri, büyük amaçları var... Küçükler, sahnenin önüne ancak düştüklerinde çıkanlar. Kutsuz dünyanın kutsal insanları. Sahnenin önünde orkestra temposunu artırıyor, perdeler açılıp kapanıyor, izleyiciler -asla gerçekten orada olduklarından emin olamadıklarımız, her zaman bir aynayla karıştırdıklarımız- nefeslerini tutuyor, oyuncular sahnede tökezleyerek koşturuyor. Trajediyi açarken dış sesin sorduğu soru cevaplanmayı bekliyor hâlâ: «Biz kimiz ve neden buradayız?» Soru ve olası tüm cevapları trajediyi derinleştiriyor, kendini yok eden bir sarmal insanlığı içine çekiyor. Tanrısal bir müdahale, ihtiyaç duyulan bu, nereden gelirse... Deus Ex Machina. Üçüncü kere.

Deus Ex (*«de-us eks»* diye okunacak; bir nesil bunu *«dözeks»* diye okuduk şampuan markası gibi, aynı hataya düşmeyin). Oynayanları için bir aşk, yapımcıları için asla tükenmeyecek bir gurur kaynağı. Warren Spector'ın bu olağanüstü *cyberpunk* aksiyon-RYO'su, oyun tarihinde pek az oyunun yanına yaklaşabileceği kadar önemli bir yere sahip. Distopik bir 21. yüzyılda, genetik teknolojinin yarattığı hızlandırılmış evrimi, dünyayı parsellemiş mafyöz şirketleri, güvenlik politikalarını ve tüm bunların dahil olduğu komploları anlatan Deus Ex, gerek senaryosunun sürükleyiciliği ve karmaşıklığı, gerekse de benzeri çok az yapılmış, çoktan seçmeli ve çok-sonlu oyun yapısıyla önemli bir oyundu. Şimdi, Erce'nin hazırladığı kutuda hikâyesini bulabileceğiniz seri, ilk oyundan 8 sene sonra yeniden karşımıza çıkıyor.

Öncelikle hâlâ bilmeyenler için kötü haberi verelim, ilk iki oyunun yönetmenleri Warren Spector da Harvey Smith de üçüncü oyunda yok. Üstelik eski şirket Ion Storm'dan da kimse yok serinin yeni oyununda.

HER ŞEY BAŞKA BİR ŞEYİN BAKİRESİDİR

İlk oyundan 25 sene öncesinde, 2027'deyiz. Baş kahramanımız bu kez Adam Jensen adında bir özel güvenlik görevlisi. Kendisi vücutlara biomekanik yükseltmeler (*augmentation*) yapan büyük bir biyolojik şirket için çalışıyor (Deus Ex 1 ve 2'dekinin aksine, vücut yükseltmeleri nano teknolojiyle yapılamıyor, henüz mekanik yükseltmeler çağındayız; bu da karakterimizde yapacağımız değişiklikleri dışarıdan da görebileceğimiz anlamına geliyor). Jensen'ın çalıştığı şirketin laboratuarı bir gece komandoların saldırısına uğruyor ve bir kıyım gerçekleşiyor. Üstelik bunu Jensen'ın kendi elleriyle hazırladığı bir güvenlik planını kullanarak yapıyorlar. Ne olduğunu anlamaya çalışan Jensen'ın araştırması onu tüm dünyanın içine çekilmiş olduğu kocaman bir komployla karşı karşıya bırakıyor, onunla beraber bizi de elbette.

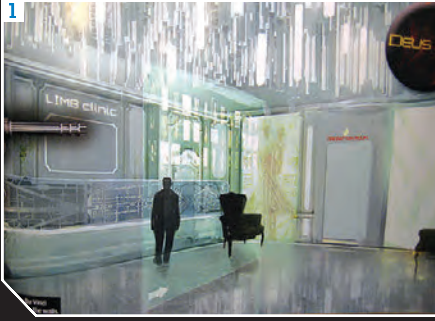
Oyunun senaryosu hakkında bildiklerimiz şimdilik bunlarla sınırlı, bir de oyunun gizemli fragmanındaki sözler var tabii: *«Yüzlerce yıldır insanoğlu gerçek doğasını anlamak için mücadele etti. 'Bizi biz yapan o şey nedir?' Çok yakında, bir cevap diğer hepsini bastıracak: Olduğumuz şey, olabileceğimiz şeye giden yolda bir adımdır.»* Bu sözler de gösteriyor ki Deus Ex 3'ün yapacağı en önemli şeylerden biri, ilk iki oyunun geçtiği o distopik dünyaya nasıl gelindiğini anlatmak olacak. Bunu inandırıcı biçimde yapabilmek için, oyunun yapımcıları dünyanın 2025'teki halini

1- İlk iki oyundan 25 yıl öncesinde geçiyor Deus Ex 3.

2- Şangay, oyunun geçtiği büyük şehirlerden birisi.











mümkün olduğunca gerçekçi bir şekilde çizmeye çalışıyor. Bunun için hepsi kendi alanında uzman birçok isim yer alıyor projede. Deus Ex 3'ün dünyası, yapımcılardan birinin bir gece rüyasında görüp yaratmaya karar verdiği bir fantezi dünyası değil kısacası, dünyanın gittiği yönü değerlendiren uzmanların geleceğe dair bir öngörüsü. Özellikle çevre tasarımına, şehirlerin mimarisine çok önem veriliyor. Oyunun genel mimarisinde *neo-Rönesans* denebilecek bir hava var, binalar kubbe ve frizlerle donatılmış durumda. Ama elbette şehirlerin kendi karakteristik estetiği de olacak. Şehir demişken, senaryonun şimdilik Detroit ve Şangay'a uğrayacağını biliyoruz. Ayrıca bir Fransız şehrinin de -muhtemelen Paris- oyunun geçtiği yerlerden biri olacağı söyleniyor *(Bordeaux'ya da beklerdik).*

Bu çok ince işlenmiş dünyayı yaratmak için Cyrstal Dynamics tarafından geliştirilen ve daha önce *Tomb Raider*'da kullanılan bir grafik motorundan faydalanılıyor. Bu, poligon sayısını ve kaplamaların kalitesini öne çıkartan ama çok iyi optimize edilmiş bir motor ve söylendiğine göre sistem ihtiyaçları çok yüksek olmayacak. Ekran görüntüleri de şimdilik yeterince tatmin edici gözüküyor.

HAY AKSİ-YON

Oyunun oynanış özellikleri yine RYO/FPS kırması. Gerçi serinin hayranlarını korkutan bir eğilimi var Deus Ex 3'ün, o da neredeyse her modern RYO'da olduğu gibi aksiyon özelliklerinin rol yapma özelliklerinin önüne çıkması. Bu eğilimin en çok yoğunlaştığı yer, Adam'ın isabet yüzdesini belirleyecek olan şeyin kişisel özellikleri değil, oyuncunun FPS yeteneği olacak olması. Bu elbette Deus Ex'çiler için kabul edilmesi çok zor bir yenilik. Doğrusu bana göre de çok saçma, elbette oyun hakkındaki en önemli saik "kolay oynanması ve çok satması" değilse. Aksiyon eğiliminin hissedildiği ikinci yenilik de oyunda karakterimizin sağlığının son dönem FPS'lerin hepsinde olduğu gibi kendiliğinden iyileşiyor oluşu. RYO olma iddiasındaki bir oyun için fazla "aksiyon" kokan bir hareket bu. Yapımcılar bu kararı "oyuncuların bölümlerde sağlık aramak için dolanmalarını ve öldükleri için eski bir save'e dönmelerini istemiyoruz" diyerek temellendirmeye çalışmışlar ama biz ikna olmadık.

Yine de Deus Ex'in en önemli özelliği olan çok seçenekli, çok katmanlı ve çok sonlu oyun yapısının korunduğu konusunda garanti veriyor Montreal ekibi. Her hareketin, her seçimin oyunun gidişatında etkisi olacak, yaptığımız her şeyin sonuçlarını hesaplamak zorunda kalacağız. Fakir bir dünyada bu özelliklerin bir anlamı olmazdı ama Deus Ex 3'te girilecek çok fazla mekân, karşılaşılacak çok fazla yan karakter, özgürce dolaşılacak çok fazla sokak arası olacak. Karakterimizin vücudunu ve silahlarını da çok farklı kombinasyonlarla geliştirebildiğimizden, oyun

1- Kapitalist düzende Cyborg parçalara sahip olma isteği de şirketlere yarayacak tabii ki.

2- Mekanik geliştirmelerin yapıldığı fabrika burası... Hayatınız burada başlayacak, belki de sonlanacak.

3- Oyun içinden şimdilik sadece bu ekran görüntümüz var.

boyunca birçok seçim yapacağımıza ve bunların oyunu çok fazla etkileyeceğine emin olabiliriz.

Arayüz yine bir cyborg'un dünyaya bakışını andırıyor ama bu sefer çok daha minimal. Ancak bu arayüz oyun boyunca dünyaya bakacağımız tek ekran olmayacak. Çeşitli durumlarda oyun bize üçüncü şahıs kamerasına geçme şansı verecek ki bu durumların en sık karşılaşacağımız çeşidi *Gears of War*-vari siper sistemi. Ama oyunun FPS havasının bozulmasını istemeyen hayranlar üzülmesin, her halükarda oyuncunun kararına bırakılan bir seçenek bu. Zaten siper pozisyonundan çıkıldığı anda oyun otomatik olarak birinci şahıs kameraya geri dönecek.

Deus Ex'in oynanışının en önemli parçalarından biri gizlilikti. Üçüncü oyun bu geleneğe sahip çıkıyor ama pratiğini biraz değiştirerek. İlk oyunda oyuncunun gizlilik konusunda güvencesi gölgelerin gücüydü (*He-Man* gibi) ama bu sefer gölgeler ikinci planda. Deus Ex 3'te saklanmak için ya bir engelin arkasına gizlenmeli ya da görünmeyecek kadar uzakta olmalıyız. Serinin mirasında gizlilik kadar yer tutan diğer bir unsur da *"hacklemek".* Yapımcıların açıklamalarına bakılırsa oyunda yepyeni bir hack sistemi var ve bu "mini-oyun denemeyecek kadar merkezi" bir yer tutuyor oyunun yapısında. Hack sistemiyle beraber diyalog sistemi de tamamen yeni. "Mimik analizi" üstüne kurulu bu sistemin işlemesi için, karakterlerin ifadelerini ortaya çıkaran, çizgi roman benzeri bir estetiği var çizimlerin. Ama bu iki yeniliğin de nasıl çalıştığı konusunda bir bilgimiz yok.

TANRI ÖLDÜ (YAŞASIN TANRI?)

Deus Ex 3'ün şu haliyle serinin ideal taşıyıcısı, mükemmel takipçisi olduğunu söylemek zor. Montreal Stüdyosu'nun çizdiği yol, zamanında Spector ve Harvey'in çizdiğinden ayrılıyor bir nebze. Ama oyun dünyası değişiyor. Bu değişime adapte olurken eski tatları tamamen korumak yerine yenileriyle harmanlayarak başka lezzetler yaratabilmek de önemli bir başarı. Deus Ex 3 hikâye anlatımına sadık kalırsa karşımızda çok iyi bir oyun bulacağız, *Deus* yollarını açık etsin.

KISACA
Tür: FPS/RYO
Yayıncı: Eidos
Platform: PC, 360, PS3
Çıkış Tarihi: 2010
Web: www.deusex3.com



EX-DEUS-EX

Deus Ex, günümüz komplo teorilerinin etkisiyle şekillenmiş karanlık bir gelecekte geçiyordu. Ana yapıyı destekler şekilde tüm oyunu "gece" vaktinde oynamak zorunda kalmıştık. Gece, oyuna sadece gizemli bir atmosfer katmıyor, "gizlilik" ilkesinin de hakkını verebilmek için uygun ortamı sağlıyordu.

Tedavisi olmayan "Gri Ölüm" insanların hayatını cehenneme çevirirken, VersaLife isimli firmanın yarattığı Ambrosia aşısının stoklarında yaşanan sıkıntı dünyada yaşanan kaosu bir adım öteye taşıyordu. Yaşama hakkının sadece "önemli" insanlara tanındığı bu dünyada "normal" vatandaşların da Ambrosia'dan yararlanmasını sağlamak için NSF ve Silhouette gibi gizli örgütler kurulmuştu.

Tabii bu illegal örgütlerin karşısına dikilmesi için özel hükümet güçlerinin kurulması da çok uzun zaman almadı. Merkezi New York'ta bulunan UNATCO tüm gücünü bu örgütleri yok etmek için kullanmaya başladı.

UNATCO'nun nano teknolojiyle güçlendirilmiş üyesi JC Denton, yaptığı çalışmaların meyvelerini toplamaya kararlıydı, hayatı pahasına bile olsa. Araştırmaları onu Illuminati ismine ulaştırdı. Gri Ölüm'ün peşinde geçen günler onu eski meslektaşlarıyla karşı karşıya getirmişti. Eski düşmanlar dost, eski dostlar ise düşman oldu.

JC dünyanın tüm iletişim altyapısını çökertmek, Illuminati tarikatını dünyanın en büyük gücü haline getirmek ve gezegeni yönetme gücüne sahip bir diktatör olmak arasında bir tercih yapmalıydı. Yapacağı seçim dünyanın kaderini belirleyecekti.

JC Denton ne karar verirse versin 20 yıl sonra olacaklardan sorumlu tutulamazdı. Yaşanan kaos dolu 20 yıl ve ardından tüm Chicago kentini yok eden terörist saldırılardan sonra bu kez dizginleri ele alma sırası Tarsus Akademisi'nin genç üyesi Alex D'deydi. Invisible War böyle başladı.

Bu sefer bölünerek çoğalmış kötülere karşı mücadele etmek gerekecekti. Illuminati'nin bölünmüş kolları olan WTO ve The Order gözle görünen en büyük organizasyonlar olsa da onlarla bağlantılı Knights Templar'ın ve Omar'ın varlığı gözardı edilmemeliydi.

Yıkık dökük Özgürlük Heykeli'nin yanına geldiği o son saatte bile vereceği kararın dünyanın geleceğini etkileyeceğini biliyordu Alex D. Arkasından birçok kez iş çevirmiş, bazen de hiç beklemediği anda yardım elini uzatmış birbirinden farklı bu toplulukların hangisi gerçekten hayatta kalmayı hak ediyordu ki?

Belki hepsi, belki de hiçbiri... Karar onundu... Hikâyenin en başından beri olduğu gibi...



SEN BİR KAHRAMANSIN

OYUNLAR KRALLIĞIN, HAYRANLARIN TEBAAN. SIRADAN BİR OYUNCU DEĞİLSİN ARTIK. SEN OYNADIN MI HERKES SENİ KONUŞUYOR VE SEN KONUŞTUĞUNDA HERKES SUSUYOR. OYUN DÜNYASININ BİR PARÇASINA DA SEN YÖN VERİYORSUN VE HERKES SENİN GİBİ OLMAK İSTİYOR.



DOSYANIN KAHRAMANI: TUĞBEK ÖLEK

Bundan 20 sene önce oyun oynamak eğlenmenin bir yoluydu sadece. Binlerce yıldır çocuklar kendi dönemlerinin şartlarına göre ne oyuncak bulursa onunla oynuyordu zaten ve 20. yüzyılın çocukları o güne kadar görülmemiş güzellikte bir oyuncak bulmuştu. Farklı dünyalara götüren, hikâyeler anlatan, bambaşka ve karmaşık bir oyuncak. Hepsi buydu.

Ama oyunlar ve oyuncular olgunlaştıkça oyun oynamanın anlamı da değişti. Sadece günlük yaşamımızı değil, kim olduğumuzu, nasıl iletişim kurduğumuzu etkiler oldu oyunlar. Oyuncu karakteri, oyuncu kimliği diye bir şey ortaya çıkmaya başladı. Sanal dünyalarda binlerce kişilik topluluklar oluştukça iyice belirginleşti bu. Kimisi için gerçek yaşamının bir uzantısıydı oyuncu kimliği, kimi içinse günlük yaşamdan ayrı, bambaşka bir karakter.

Oyun oynamanın kendisi de, tüm oyunlarımızı ve oyun arkadaşlarımızı içine alacak şekilde, bir oyuna dönüşmeye başladı. Bir RYO'dan farklı yetenekler alıp bunları geliştirir gibi, oyun hayatımızı farklı oyunlar ve oyun yetenekleriyle geliştirmeye başladık. Kaç oyun biliyorsun, ne kadar iyisin, bilmem ne hareketini yapabiliyor musun, saniyede kaç kere tıklıyorsun fareye ve hatta üzerindeki ekipmanların ne? Tıpkı RYO'larda elimizdeki kılıcın özelliklerine dikkat ettiğimiz gibi oyun oynarken kullandığımız farenin hedef yeteneğine artı kaç verdiğini hesaplamaya başladık. DVO'larda karakterimizin saniyede kaç vurduğu (DPS) gibi, bilgisayarımızın saniyede kaç kare gösterdiği (FPS) önemli olmaya başladı. Hele işin içine Xbox'ın achivement ve Gamer Tag sistemi girip ardından benzerleri de mantar gibi türeyince daha da somutlaştı bu oyun. Kendi Char Sheet'lerimizi tutar, oyuncu karakterimizin özelliklerini daha net görür olduk. Artık oyun oynamanın kendisi de başlı başına kocaman bir oyun. Bu derginin sayfalarını dolduran onlarca oyun bir yana, aslında bir Büyük Oyun'u oynuyoruz hep birlikte.

HERKES... BİR 15 DAKİKA...

Diğer yandan da insanların sıradan olmaya katlanamadığı bir çağda yaşıyoruz. Eskiden sinema ve oyunlar yokken, romanları sadece küçük bir kesim okurken, kahraman olma hevesi diye bir şey de yoktu. Çiftçiyse çiftçi, askerse asker, tacirse tacirdi insanlar ve bu onlara yetiyordu. Sıradan olmak gayet normaldi ve kimsenin kahramanlaşmak gibi bir amacın peşinde değildi. Ama bugün bizim için "sıradanlık", eskisi gibi doğal bir şey değil, tam tersine olumsuz bir sıfat. Andy Warhol, "Gelecekte herkes 15 dakika için ünlü olacak" demişti ya, işte o gelecekte yaşıyoruz. Muhasebeci olmaya katlanamayan, dünyanın kaderini değiştirecek güce kadir olduğunu hayal eden Hiro Nakamura'larla dolu dünya. Oyuncuların içinde de, Büyük Oyun'un bir parçası olan ve hiç sönmeyen bir kahraman olma tutkusu var elbette. Herkes farklı, daha iyi, diğerlerinin saygı duyduğu, hayranlıkla izlediği bir oyuncu olmak istiyor. Her gittiğimiz yerde aynı *Fable*'daki gibi bütün oyuncular işi gücü bırakıp bizi alkışlasın istiyoruz. *Dexter*'ın sezon finalinde o konfetiler içindeki yürüyüşünü hayal ediyoruz. Hepimiz ciddiye alınmak, saygı görmek ve takdir edilmek istiyoruz. Elbette bu kahraman olma tutkusunun oyun hayatınızı değiştirip değiştirmeyeceği size kalmış. Herkesin içinde uyanmak için dürtüklenmeyi arzulayan bir kahraman vardır, bu doğru ama çoğumuz buna o kadar da aldırmaz. Ben neysem oyum, nasıl istiyorsam öyle oynuyorum, gerisi de umrumda değil deyip geçebilirsiniz. Oyunlarınızın keyfine varmaktan başka bir şeye takılmaz, süper oyuncu mu yoksa ortamın madarası mı olduğunuzu umursamazsınız. Ben mi? Ben kazanma hırsıyla yanıp tutuşan, her oyununda ilk hedefi kazanmak olan bir oyuncuyum ve sırf bu yüzden bir kahraman olmak pek haddime değil zaten. Kahraman olmak için huyumu değiştirecek enerjiyi de görmüyorum kendimde.

Yanlış anlamayın, bu durum kahraman olma çabasının boşuna olduğu anlamına gelmiyor. Oyun dünyasında herkesin olduğu gibi görünmesi gerektiğine, bunun daha sağlıklı olduğuna falan da inanmıyorum. Bu sadece benim yapımla ve tercihlerimle ilgili. Eğer oyun oynama eylemi kendi başına bir oyunsa bugün, bunun içinde rol yapmak, başarılı olmak, kahramanlaşmak da herkesin hakkı. Benim canımı sıkan tek şey, bu kahramanlığın ucuz bir şey olduğu yanılgısı. Oysa her önüne gelen Fatal1ty olamıyor. Bunun kendi içinde kuralları, yolları var. Ortamda olmadık rezillikler yapıp kahraman geçinenlerden bahsetmiyorum, onlara hepimizin sinir oluyoruz. Bu yüzden sivri ve boş bir karakter yaratmayı kahramanlık saymıyoruz.

NASIL BİR KAHRAMANSINIZ?

Peki kahraman oyuncu nasıl biridir? Öncelikle bu kahramanlık işini iyi bir tanımlamak lâzım. Pek çok kişi süper oyun oynamakla kahraman olunduğunu sanır mesela ama bundan çok fazlasını ister kahramanlık. Her şeyden önce sağlam bir karakter koyabilmelisiniz ortaya. Bunun için kararlı olmalı ve çok çalışmalısınız. En güzeli, ta başından nasıl bir kahraman olacağınıza karar vermek.

Oyun kahramanları iki tiptir. Birinci kahraman grubumuz on parmağında on marifet olan oyuncular. Her oyunu bilen, her oyunda iyi olan, oyunlar üzerine herkesin sohbet edebileceği, herkesle arkadaş, tam anlamıyla Joker oyuncular. Diğer kahraman tipi ise Profesyonellerdir. Yani tek bir oyunu hatmetmiş, o oyunun ustası olmuş adamlar. Aynı Léon filmindeki gibi. Nasıl Léon kiralık katil olmak dışında bir şeyden anlamıyor ama kendi işi konusunda kimselere pabuç bırakmıyorduysa, profesyoneller de kendi oyunlarında ustadır. Öyleyse, karar vermeniz gereken şu: Siz Joker misiniz yoksa Léon mu? Nasıl bir kahraman olacağınız tamamen sizin karakterinize bağlı. Sadece oynamaktan değil, oyunlarla yaşamaktan bahsediyoruz artık çünkü. >>



HER PARMAĞINDA AYRI MARİFET

SİZ BİR JOKERSİNİZ. HERKESLE İYİ GEÇİNEN, HER HABERİ TAKİP EDEN, HER TÜRÜ VE OYUNU BİLEN BİR KAHRAMAN…

Her oyundan anlayan bir Joker olmak kolay iş değil. Favori türleriniz olsa bile her türde oyunu oynamalı takip etmelisiniz. Bundan da önemlisi sosyal bir karakter olmalısınız. İnsanların arasına karışmıyorsanız, bir oyun kahramanı olmanız mümkün değil.

Joker tipi kahramanlar vakitlerinin büyük kısmını internette geçirir; oyunlarla ilgili bilgileri toplayarak ve bunu farklı topluluk gruplarında paylaşarak. Evet, Joker olabilmek için öncelikle bir forum kurdu olmalısınız. Ayrıca ne kadar topluluk sitesi ve sistemi varsa üye olmalı, hepsine sağlam bir profil hazırlamalısınız. *Steam* ve *Xfire* toplulukları, başlamak için iyi bir nokta. Ayrıca Oyungezer forumları gibi her tür oyun muhabbetinin geçtiği forumlar olmalı yuvanız. Bir *WoW* forumunda her oyundan nasıl da anladığınızın takdir görmesini beklemeyin.

Bu marifetli tiplere en güzel örnek oyun dergisi editörleri elbette. Bu işin kitabını yazıyor olma durumu bir yana, sadece 3-5 oyun bilen birinin editör olma şansı yoktur zaten. Okurlarla editörler bir araya geldi mi, oyunlardan muhabbet açıldı mı, kimse editörün bir oyunu bilip bilmediğinizi sorgulamaz. Okurlar akıllarına gelen her oyunla ilgili konuşmaya başlar. Çünkü sizin oyun dünyasını sular seller gibi ezbere bildiğiniz, her oyun hakkında fikir sahibi olduğunuz kesindir, aksi düşünülemez. Mesela geçen gün bir okur Facebook profilimden "*Bully*'de Shader sorunu mu var sanki?" diye sormuş. Yahu ben *Bully*'nin neye benzediğini bile bilmem. Ama önemli olan bu değil, önemli olan sizin her oyundan anladığınızın düşünülmesi. Joker olacaksak nihai hedefimiz bu.

Bu on parmakta on marifet işinin en zor yanı, hem oyun bilgisi hem de oyunculuk yeteneği açısından cidden her parmağınıza en az bir marifet düşmesini gerektirmesi. Sadece bilgi değil, yetenek olarak da hazır hale gelmelisiniz. Peki ama nasıl? Oyunlar hakkında bilgili olmanın yolu hemen her türlü oyunu denemekten, oyun dergilerini hatmetmekten ve web sitelerini sık sık ziyaret etmekten geçiyor. Ama günde üç kere *Gamespot*'a girerek kahraman olacağınızı sanmayın. Orada enteresan, kimsenin bilmediği bir şey zor bulursunuz. Sizin artık daha sofistike siteleri takip etmeniz lâzım. *Joystiq, Kotaku, Evilavatar, Slashdot.org* gibi blogları mesela. Üstelik bu tip sitelerde sadece daha genel sitelerde bulamayacağınız alternatif bilgiler değil, oyun kültürü üzerine bir ton tartışma da bulursunuz.

Bitti mi? Hayır. Bir kere her oyunla ilgili basit de olsa fikir sahibi olmak için rafine ve öz bir bilgi kaynağına ihtiyacınız var. Bunun için en iyi kaynak *Wikipedia*. Ya bu oyun nedir, ne olayı var, kim yapmış, öncesi sonrası var mıdır dediniz mi aklınıza gelebilecek her türlü temel soruyu buradan cevaplayabilirsiniz ama kültleşmiş, kültleşme potansiyeli olan oyunlar için daha derin bilginiz olmalı. Sonuçta oyun muhabbetlerinin çoğu bu oyunlar üzerinden gider. Bu tip oyunlar için en iyi kaynaklardan biri geliştirici günlükleridir. Mesela *Fallout 3* geyiklerine yelken açmak mı istiyorsunuz? Önce sitesindeki günlüklere bir göz atın. Ayrıca bazı oyunlarda (*L4D* mesela) oyunu ayrı bir modda geliştirici yorumlarıyla birlikte oynayabiliyorsunuz. Bunlar da tam anlamıyla bilgi hazineleri.

NE OYUN OLSA OYNARIM ABİ

Mesele her oyunu oynamak, hele de iyi oynamak olunca, durum daha da zorlaşıyor. Artık iyice bilinçli oyun tüketicisi karakterine bürünme zamanı…



EĞER AKSİ, SİVRİ, KENDİNİ BEĞENMİŞ BİRİYSENİZ VE KARAKTERİNİZDEN ÖDÜN VERMEK NİYETİNDE DEĞİLSENİZ BOŞUNA UĞRAŞMAYIN.

"Bu uğurda her kuruşumu harcamaya hazırım" diyorsanız başka ama muhtemelen her oyunu edinmeye bütçeniz yetmeyecektir. Diğer yandan oyunların demolarını oynamak hem hızlı hem de beleş. Elinize geçen demoyu bitirin. Bir oyun hakkında genel bir fikir edinmek, iyi ve kötü yanlarının çoğunu görmek için, genellikle o oyunun demosunu oynamanız yeterlidir. Gerçekten sevdiğiniz, yatkın olduğunuz oyunlara ayırın asıl vaktinizi. Ama burada iki önemli nokta var. Birincisi asla bir oyun türüne saplanıp kalmamalısınız. Senede bin saat *WoW* oynuyorsanız, on parmağınızın dokuzu zaten mor yüzüklerle dolmuştur. Bir karakteri 80'inci seviyeye getirdiniz mi? Tamam, ikincisi için hiç uğraşmayın. Diğer DVO'ları deneyin sıradan, zevkinize uygun yeni bir tane bulmaya çalışın. Sonuçta on parmağınıza marifet dizecekseniz, oyunları objektif olarak değerlendirebilmelisiniz ve bunun yolu farklı oyunları denemiş olmaktan geçiyor. Fanboydan kahraman falan olmaz.

Dediğim gibi işin oyunları iyi oynamak kısmı daha da zor. Her oyunu oynuyorsanız, tümünde birden profesyonelleşmeyeceğinizi en başından kabullenmeniz gerekiyor. Aynı anda hem online FPS ortamlarının en çok frag yapanı, hem de DVO'ların en baba eşyalara sahip karakteri olmayacaksınız. İyi haberse şu: Hiçbir zaman da en altta olmayacaksınız. Çünkü bir sürü oyun oynadıkça artık oyunların özelinde değil, oyun türlerinde uzmanlaşacaksınız. Elinizi attığınız her FPS'yi, her strateji oyununu hızla çözüp "İyi oynuyormuşsun ya" dedirteceksiniz kendinize. Çünkü türlerin sırrını çözmeye başlayacaksınız (evrim teorisini kanıtlıyoruz sanki). Kendinizi daima genel yeteneklere adamalısınız. Kamerayı iyi kullanmak, birimlerin ne yaptığını takip edebilmek, silah tepmesini hesaplayabilmek gibi. Hani okulda "ezberleme öğren" derler ya hep, tam da ondan bahsediyorum. Sonuçta bu yetenekler her oyunda işe yarar. Bu sayede "en iyi" değil ama "iyi" oynayan bir oyuncu haline geleceksiniz. Öte yandan, sıkça oynanan klasikleşmiş oyunlarda, mesela *TF2* ve *CoD*'da işiniz zor. Çünkü bu oyunları gece gündüz oynayan çok insan var ve sunuculara girdiniz mi, kendinizi cehennemde hissetmeniz çok normal. Bir oyunu ezberlemiş olan rakip daima sizden bir adım öndedir. Bu tip oyunlarda kendinizi gösterebilmek için kestirme yollar kullanmalısınız. Bunun yöntemi de oyunla ilgili sıkı ipuçlarını web'den toplamak. Oyun zaten deli gibi oynanıyorsa Google'da "Advanced guide/tips/techniques" diye bir arama yapmanız yeterli, karşınıza mutlaka sağlam bir rehber çıkacaktır. Bu ipuçlarını oynaya oynaya, yani zor yoldan bulmak yerine kopya çekin. İşiniz çok kolaylaşacak. Ayrıca kendinizi geliştirmek konusunda diğerlerinden daha uyanık olmalısınız. Mesela öldüğünüzde pencereden dışarıyı izlemek yerine oyundaki en sıkı oyuncunun hareketlerini takip edin.



HADİ SOSYALLEŞTİRELİM ŞU JOKERİ

En eğlenceli kısma geldik: Sosyalleşmek. Ama açık konuşalım, herkes adam gibi sosyalleşemez. Eğer aksi, sivri, kendini beğenmiş biriyseniz ve karakterinizden ödün vermek niyetinde değilseniz boşuna uğraşmayın. Gidin Léon gibi profesyonel olun, orada aksi insanların daha fazla şansı var. On parmağınızda on marifet olmasının en büyük riski ise kuşkusuz insanları kolay bayabilmeniz. Birincisi sizin vazifeniz herkesle ilgisini çeken neyse onun sohbetini yapabilmek. İnsanları umursamadıkları oyunlardan bahsederek sıkmamayı öğrenmelisiniz. Her oyundan anladığınıza göre sizin için her oyunun muhabbetini yapmak keyiflidir değil mi? Bir de çokbilmişlik ve gevezelik etmeyin. Bırakın karşınızdaki kişiler kendi bildikleri, sevdikleri şeyleri anlatsın. Siz hiçbir konuda uzmanlaşmadığınıza göre daima başkalarından öğreneceğiniz bir şeyler olacaktır. Bir de "ben oyundan süper anlarım, her haltı bilirim!" havalarına girmeyin. Bildiğinizin doğruluğu üzerinde gereksiz inatlaşmayın. Amacınız insanlarla güzel vakit geçirmek, onların bütün yanlışlarını düzeltmek değil. Zaten bu tip biriyle kim muhabbet etmek ister ki?

Tabii bir konu da aktif olmak. Bir forumun müdavimiyseniz, her gün en az bir beş dakika uğramalısınız. LAN partileri, buluşmaları kaçırmamalısınız. Online sunucularda bol bol takılmalısınız. Anlayacağınız bu oyun işi çok ama çok vaktinizi alacak. Aktif olmak kadar girişimci olmak da önemli. Bir kere Joker olarak sivrildiniz mi, insanlar sizin liderlik etmenizi de bekler. "Hadi buluşup oyun oynayalım", "hadi şu yeni oyunu deneyelim", "yeni bir mekân açılmış gidip bakalım", "gelin zorluk seviyesini artıralım", "mini bir turnuva yapsak mı?", "bilmem kimin doğum günü bugün heyoo!" sizden beklenen replikler. Elbette zaman zaman insanların ilgisini çekecek, güzel forum başlıkları da açmalısınız. Ama sırf boş geyik dönecek türden anlamsız başlıklar açıp karizmanızı yarmayın (bizim forumda direkt ayar veriyorlar mesela). Buna bir de güzel yazı yazmayı, imlâya dikkat etmeyi ekleyin. Zaten ufak ufak oyun sitelerinde ve dergilerinde editörlüğe doğru uzanıyor yolunuz. Bir dolu arkadaşınız var, oyun ortamlarının aranan, sevilen insanısınız. Bundan daha güzel bir kahramanlık olur mu? >>

Sinirinize hakim olun. Gerçek bir kahraman soğukkanlılığını asla yitirmez. En ufak gerginlikte işi "adresini ver ulan!" noktasına getiren, en iyi ihtimalle serseri olur. Eğer bir tartışma çirkinleşiyorsa parçası olmayın, sırtınızı dönüp gidin.



Çekingen olmayın, daima atak davranın. Topluluklar içinde sivrilmekten çekinmeyin. Bu her şeye atlayan, geveze bir tip olun demek de değil elbette. Pısırık kalmayın yeter.



JOKER
+YAP - YAPMA

+Topluluklarda daima ortamı yumuşatan, kavgalardan ve gereksiz tartışmalardan kaçınan, bu tip gerilimleri çözmeye çalışan insan ol.
+Elden geldiğince çok dost edin. Seni kahraman yapacak olan dostlarındır.
+Bomba bir haber yakaladığında hemen kendi topluluğunda duyur. Hızlı olup ilginç gelişmeleri ilk taşıyan kişi olmaya çalış.
+Daima temiz ve doğru Türkçe kullan. Bir şeyler yazarken üşenip rastgele şeyler yazma.
+Oyun dünyasına dair kendi fikirlerin, sana has bir yaklaşımın olsun. İlginç fikirlerle dikkat çek.
+Oyunlarla ilgili sinema, müzik ve anime gibi konularda kendini geliştir.
+Oyungezer'i mutlaka oku, oyunlarla ilgili bilgini ve oyunlara bakışını geliştirecektir. Durun ya, şu an bunu yapıyorsunuz zaten. Pardon.. Pardon =)
- Asla kavga etme. İçinden birine küfretmek, kavga etmek gelirse bunu içinden yap.
- Fanboyluk yapma.
- Kulaktan dolma bilgilerle hava atmaya çalışma.



LÉON THE PROFESSIONAL

İSMİNİZ BİR OYUNLA ÖZDEŞ, HİLE YAPMAKLA SUÇLANIYORSUNUZ AMA HERKESİN SAYGI DUYAN BAKIŞLARININ DA ÜZERİNİZDE OLDUĞUNU BİLİYORSUNUZ, SİZ LÉON'SUNUZ

Evet, kimileri için Joker için yazdıklarım tamamen zırva. Ortam maymunu olmanın alemi yok. Oynadığı oyunun kralı olmak, turnuvalarda zirveye oynamak, bir sunucuya girince rakiplerin saygıyla korku karışımı gerilimini hissetmek bundan çok daha güzel. Kral olmak varken neden soytarı olasınız ki? Belki bin tane oyun adını ezberden sayamıyorsunuz ama adını andığınız üç beş tane oyunda elinize kimsenin su dökemeyeceğini de biliyorsunuz. Adınızı Fatal1ty'lerle, Moon'larla anıyorlar. MSN listeniz SK'ler, MYM'ler, MTW'larla dolu. Bambaşka bir oyun kahramanı türünden bahsediyoruz. Kendinizi göstermenin en az Jokerler kadar zor, zirveye çıkmanınsa neredeyse imkânsız olduğu bir kahramanlık türü bu. Ama sizin istediğiniz de bu değil mi zaten; imkânsızı başarmak.

Bir Léon olmak için herkesle arkadaş, ortamın sevilen adamı falan olmaya gerek yok. Ama diğer yandan karakter bir Léon için herşeydir. Bu arada filmi izlediniz mi yahu? Ben Léon diyip duruyorum, merak ettim şimdi içinizde *Aslan Kral*'dan bahsettiğimi sanan var mı diye? Yok ya, herkes izlemiştir herhalde Léon'u. Neyse konumuza dönelim. Eğer zaten yıllardır online oyunlardaysanız ve bugüne kadar yarattığınız online karakteriniz öyle çok da kahraman bir tip değilse, kendinizi sıfırdan yaratmakla başlayın her şeye. Karakterinizi yakın ve küllerinizden yeniden doğun. Çünkü eski adınız bir kez çıkmışsa dokuza, bir daha inmez sekize.

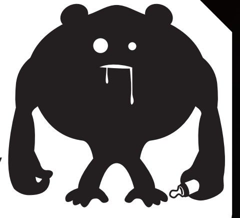
Léon olmaya giden yolda ilk adım oyunumuzu seçmek elbette. Yıllarca oynamaktan sıkılmayacağınız, ustalık gerektiren, turnuvaları bol bulunan bir oyun seçin. Eğer insanlarla iyi geçiniyorsanız mutlaka bir takım oyunu olsun bu. Aksi takdirde bireysel bir oyun tercih edin. Elbette şöyle en azından 4-5 sene gidecek bir oyun bulun. Şu aralar yapılabilecek en iyi seçim *Starcraft 2* olacaktır mesela.

Öncelikle oyunu hatmetmek gerekiyor. Deli gibi oynayın, yiyip bitirin oyunu. Başta öyle süper oynamanız şart değil, önemli olan her yanını iyice görmek. Mesela strateji oyunuysa bütün ırkları iyice bir oynayın. Oyunla ilgili elinize geçen her şeyi, en önemlisi rehberlerini okuyun. Oyunla ilgili bilmediğiniz tek bir ayrıntı kalmasın. Hayatınızın, sosyal yaşamınızın, sohbetlerinizin önemli bir kısmını kaplayacak bu oyun. Buna hazır olmalısınız. Bakın söylüyorum yine, bu iş zor, her zaman eğlenceli de değil. Baş edemeyecekseniz yol yakınken dönün. Herkes kahraman olamaz öyle (ver gazı).

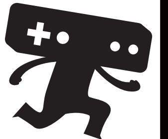
YILLARCA OYNAMAKTAN SIKILMAYACAĞINIZ, USTALIK GEREKTİREN, TURNUVALARI BOL BULUNAN BİR OYUN SEÇİN.

Bundan sonra yapacağınız, oyunda ustalaşmak. Bol bol multi oynayıp oyununuzu keskinleştirin. Oyuna meraklı yakın arkadaşlarınız varsa onlarla yardımlaşın, tartışın, imkânınız varsa kamp yapın. Bu noktada oyunu ezberlemeye, oyun içindeki hareketlerinizi refleks haline getirmeye başlamanız lâzım. Karşınıza nasıl bir durum çıkarsa çıksın hiç düşünmeden hareket edebilmelisiniz, çünkü profesyonel dünyada en önemlisi hızlı olabilmektir. Bazen sırf kendinizi geliştirmek için oynayın. Mesela eliniz FPS'lerde yeterince headshot'a gitmiyorsa bir iki gün sadece headshot atarak oynayın. Bu oyunları hep kaybetmenize yol açsa bile umursamayın. Mesela kaçmak konusunda zayıfsanız, amacınız vurmak değil kaçmak olsun, ta ki bunu da başarana kadar. Sizi usta sınıfına terfi ettirecek ne varsa, tümüne hâkim olduğunuzu hissetmeniz gerekiyor. Bunu başardığınızı düşünüyorsanız artık karakterinizi yaratmanın, Léon'un tohumlarını atmanın zamanı gelmiştir. Oyunda önce

İnsanlar genelde en güçlü oyunculardansa en akıllı olanları sever. Doğal yetenekleriniz ne kadar iyi olursa olsun, zekâ dolu hareketler daha fazla takdir toplar. Bu yüzden beyninizin, el ve gözünüzden çok çalıştığına emin olun.



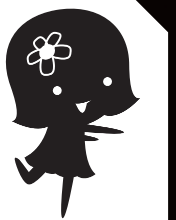
İyi bir oyuncu olmanın sırrı çok çalışmaktır. Eğer iyi oynamak istiyorsanız oyunları öylesine oynamamalı, daha iyi oynamak için çabalamalısınız. Bolca araştırma yapın, taktikleri tartışın ve oyununuzu sürekli gözden geçirin. Kendi oyununuzun demo ve videolarını kaydedip izlemenin faydası olacaktır.



Oyunlarda mutlaka en iyi ekipmanları kullanın. En güzeli sağdan soldan duyduklarınızla yetinmek yerine, ekipmanınızı seçerken alternatifleri tek tek deneyip en iyi performansı hangisiyle aldığınızı görmek.



Oyun kahramanlığı sadece erkeklere has değil. Son yıllarda PMS gibi sadece kız oyunculardan oluşan klanlar çok meşhur oldu. Ama oyuncu sayısı az olduğundan kız takımı toplamak daha zor elbette.





YARIN ÖBÜR GÜN HAKKINIZDA "TEY TEY, BEN ONUN BEBELİĞİNİ BİLİRİM, AZ DAYAĞIMI YEMEDİ" DİYEN SİNİR BİRİLERİ ÇIKMASIN KARŞINIZA.

ustalaşıp sonra karakter yaratmanın iki güzel yanı var. Birincisi oyunda ustalaşmaya çalışırken saçmalayabiliyor insan, hakkınızdaki ilk izlenim bu olsun istemezsiniz. İkincisi yarın öbür gün hakkınızda "tey tey, ben onun bebeliğini bilirim, az dayağımı yemedi" diyen sinir birileri çıkmaz karşınıza.

BANA KISACA LÉON DİYEBİLİRSİN

Kendinize güzel bir takma isim bulun. Az rastlanan, kolay anımsanan ve çarpıcı bir şey olsun. Klişelerden kaçının, size özel olmasını hedefleyin. Böylece hem daha kolay hatırlanırsınız hem de bir yerlerde üyelik alırken "bu isim zaten var" mesajıyla karşılaşmazsınız. Ayrıca cıvık isimlerden kaçının. Yarın öbür gün sıkı bir profesyonel olup da bir firmayla sponsorluk için masaya oturduğunuzda "oyundaki ismim WhuzYoMamma" dediğinizde komik duruma düşeceğinizi biliyorsunuz değil mi?

Karakterinize karar verdikten sonra oyun hesabınızı açın, ana üssünüz vazifesi görecek bir veya iki topluluk sitesi seçin. Profillerinizi güzel ve detaylı olarak girin. Bugünden sonra oynayacağınız oyunlarda bir profesyonelsiniz artık. Pek çok kişinin sandığının aksine profesyonellik turnuva mekânının kapısından girdiğinizde başlamaz. Öylesine eğlenmek için oynadığınızda bile dikkat etmelisiniz hareketlerinize. Sizin bu oyunda profesyonel olduğunuzu daima aklınızda tutmalısınız. Henüz süper oynamıyorsunuz belki, iyi bir oyuncusunuz sadece. Hiç fark etmez. Profesyonelliğin ne kadar iyi oynadığınızla bir ilgisi yok. Eğer canınız çok zırvalamak isterse de mutlaka sahte bir hesapla yapın bunu ve bu cıvık alt karakterinizin kimliğini en yakınınızdaki insanlardan bile gizli tutun.

HAIL TO THE KING

Bir Léon'un ilk başarması gereken, saygı uyandırabilmektir. Bu yüzden çevrenizdeki şartları kontrol altında tutmalısınız. En iyisi bir klana girmek için acele etmemek. Hızlı karar vermeyin, önce oyunun topluluğunu yakından tanımaya çalışın. İnsanlarla sohbet edin, farklı gruplarla arkadaşlık edin. İtibarlı bir klanın herhangi bir üyesi olacağınıza, az çok bilinen, yalnız kurt olarak dolaşan bir oyuncu olmayı tercih edin. Böylece bir birey olarak sivrilirsiniz, ilerde bir klana girdiğinizde bile adınız geçtiğinde klanınız değil siz akla gelirsiniz. Ayrıca siz klan klan gezip "beni alır mısınız abi?" yapacağınıza bırakın oyununuz konuşsun, iyi klanlar sizin peşinizde koşsun.

Saygın olmanın ilk şartı saygılı olmaktır. Birincisi, başkalarının arkasından konuşmayın; ne oyunda, ne IRC'de, ne forumlarda ne de diğer oyuncularla bir araya geldiğinizde, asla! Bir Léon'a en çok zarar verecek şeylerden biri, arkasından konuşulmasıdır ve bunu en aza indirmenin yolu öncelikle sizin dedikodu yapmamanız. İkinci önemli nokta, gevezelik etmemek. Az ve öz konuşun, böylece konuştuğunuzda dinlenirsiniz ve bu saygıyı da yanında getirir. Oyun hayatınızdan gereksiz, ucuz esprileri ve küfrü silin. Bunlar sizi sadece ucuz gösterir. Ama diğer yandan herkese uzaktan bakan kasıntı bir tip olmaktan da kaçınmalısınız. Özellikle de oyunun çaylaklarına karşı. Unutmayın ki bir kahraman olduğunuzda hayranlarınız diğer profesyoneller değil, oyunu seven ama seviye olarak sizden çok aşağıda olan sıradan oyuncular olacaktır. Hiçbir zaman kendinizi ve oyununuzu övmeyin, mütevazi olun ve her fırsatta diğer oyuncuları ve oyunlarını övün. Gerçek kahramanlar kaybettiği zaman da kahraman kalabilenlerdir. Biri sizi teke tek karşılaşmada alt mı etti? Mutlaka oyun için teşekkür edin, rakibinizin gerçekten iyi olduğunu ve oyunundan zevk aldığınızı söyleyin. Kaybettiğinde "ya ben yenerdim seni, şu oldu da bu oldu da, gel şu haritada oynayalım, bizim takım zayıftı falan feşmakan" muhabbetlerine asla girmeyin, bu sizi kahraman değil zavallı yapar. Kaybettiğinizde "hadi bir daha oynayalım" demeyin. Rövanş isteğiyle yanıp tutuşuyor olsanız bile bırakın bunu rakibiniz >>



LÉON
+YAP - YAPMA

+Daima takım oyunu oyna. Bireysel kahramanlıklarla takımı riske sokma.
+Korkusuz ve agresif oyna. Tırsak ve güvenli oynayanların oyununu kimse izlemez.
+Daima oyunlarının demosunu al ve iyi olanları yayınla.
+Kendine güzel bir blog sayfası yap. Okunmaya değer şeyler yaz.
+Arkadan konuşmasını isteyeceğin son kişi takım arkadaşlarındır. Daima iyi geçin, onore et, gelişimlerine yardımcı ol. Eğer bu olmayacak gibi görünüyorsa, ilişkiler sorunluysa yol yakınken ayrıl takımdan.
+Zayıf oyuncularla aran daima iyi olsun. Onlara oyunlarını geliştirecek tavsiyeler ver. Hiçbir zaman diğer profesyonellerden farklı davranma.
+Eğer İngilizcen iyi değilse mutlaka geliştir. Yurtdışından oyuncularla muhabbet kurmak, onlarla maç yapmak seni çok geliştirecektir.
+Önce bir topluluğun sonra bir klanın üyesi ol.
+Kendi oyun tarzını yaratmaya çalış. Seni izleyenler "işte adamım, hep yapıyor bunu" demeliler ara sıra.
- Başarılı olup takdir edilince şımarıp karizmayı bozma. Batman Gotham City'yi kurtarınca "kim bu alemlerin kralı, kim ha!" yapıyor mu?
- Asla hile yapma, eğlencesine bile olsa seni hile yaparken görmesin kimse. Haksız yere hileyle suçlanırsan sakin ol, yüz yüze maç teklifi yap. Asla delirme bu yüzden.
- Haksızlığa uğradığında buna göz yumma. Politik olmasını, hakkını olay çıkarmadan, doğru şekilde aramasını bil. Ayağa kalkıp konuşmaktan korkma.
- Hep haklı, hep iyi oyuncu olmadığını fark etmelisin. Hatalarını kabul etmek karizmanı bozmaz. "Bugün çok kötü oynadım" diyebilmelisin.
- Oyununa körü körüne bağlanma. Daima "bu oyunun ömrü ne kadar" diye sor kendine. Eğer oyunun popülerliğini yitiriyorsa, yükselen başka oyunlara geçiş için hazırlık yap.
- Maç sırasında takım arkadaşlarınla kavga etme. Oyun içi sorunları soğukkanlılıkla çöz. Maç sırasında arkadaşlarını demoralize etme.
- Karşında ezilmiş bile olsa asla karşındakiyle dalga geçme.

Profesyonel oyuncular sadece PC dünyasından çıkmaz. Konsol oyunlarında da profesyonelleşebilirsiniz. Yeni nesil konsolların online yetenekleri sayesinde yurtdışı turnuvalara katılabilirsiniz. Ancak yerel turnuva bulmakta zorlanacaksınız.



Bir oyun kahramanı haline gelene kadar en çok yaşayacağınız şey kaybetmek. Başarısızlıklardan ve hatalarınızdan ders çıkarın, moralinizin bozulmasına izin vermeyin. Sizi yükselmekten alıkoyacak en büyük tehlike şevkinizin kırılmasıdır.



BÜYÜK KULÜP BÜYÜK TAKIM

Ülkemizden oyun kahramanı çıkmamasının en önemli sebeplerinden biri de büyük takımlarımız olmaması. Bizde takımlar ve klanlar profesyonelleşemediğinden oyuncular da profesyonelleşemiyor. Hâlbuki son beş senede özellikle Amerikan, İskandinav ve Alman takımları çok gelişti ve gerçek birer spor kulübü haline geldi. Yıllık planları, yönetim kadroları, transferleri, halkla ilişkileri olan ciddi şirketler artık büyük takımlar. Üstelik hepsi kendilerine olan ilgiyi sürekli kılabilmek için ciddi topluluk sitelerine sahip. Elbette ciddi bütçeleri olduğu için oyuncuları da turnuvadan turnuvaya koşup dünyanın dört bir yanındaki takımlarla mücadele ediyor.

KARAKTERİNİZİ OTURTTUKTAN SONRA GERİYE TEK BİR ŞEY KALIYOR. İYİ OYNAMAK, **ÇOK İYİ OYNAMAK** VE EN İYİSİNİ OYNAMAK.

>> teklif etsin. Unutmayın ki güreşe doymayan pehlivan kaybedendir.

Elbette böyle klavye başında konuşması kolay. Dergiye yazılarımızı yazdığımız fildişi kulemizden oyun dünyası böyle pür-i pak, ideal bir yer gibi görünüyor. Ama bir gelin sunuculara, kafelere bir girin, Türkiye'nin profesyonel oyun ortamında nasıl muhabbetler dönüyor görün. İki kere üst üste vurduğunuz adam küfrü basıyor, kaybedeceğini anlayan adam oyundan çıkıyor. Neden bahsediyoruz biz değil mi? Tam dokuz senedir profesyonel oyun turnuvaları düzenliyorum ve herhalde bu ülkede bütün profesyonel oyuncu kuşaklarını görüp tanıdığını iddia edebilecek biri varsa o da benim. Benim düzenlediğim ilk turnuvalara gelen 15-16 yaşındaki çocuklar çoktan emekli oldu profesyonel oyunculuktan. Açık konuşmak gerekirse ülkemizdeki profesyonel oyunculuk ortamının durumu içler acısı ve yıllar geçtikçe daha da kötü hale geliyor. Bu ortamda gerçek bir kahraman olabilmek, parlak zırhını, beyaz atını kirletmemek zor. Ama bu durum, bir oyun kahramanı olmak için kendinizi sonuna dek zorlamanız gerektiği gerçeğini değiştirmiyor. Bu ülkede dokuz senedir turnuvalar var, peki kaç gerçek kahraman çıktı bugüne kadar? Ben söyleyeyim size: Hiç. Süper oynayan oyuncularımız oldu, çok karakterli oyuncularımız oldu, kahramanlığa yaklaşanlar oldu. Ama asla, hiçbir oyuncu gerçek kahraman haline gelemedi. Bunun sebebi kendini profesyonel addeden oyuncuların yüzde 90'ının yukarıda bahsettiğim mağrur karakter yapısına zerre yaklaşamamış olması. Geriye kalan yüzde 10 ise ya oyunlarını üst seviyeye taşıyamadı ya da şövalye ruhunun yanında bir oyuncuyu kahraman yapacak ikinci unsurdan yoksundular, karizma.

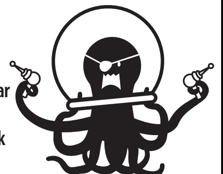
YILDIZ OLMAYA HAZIR MISINIZ?

Nedense Türk oyuncusu gerçek karizmanın ne olduğunu anlayamadı asla. Ya kasıntı oldular, ya sinir, ya kendini beğenmiş. Agalık yapmanın, kurtlar vadisi oynamanın, herkesle takışıp aksilik etmenin ve asla hiçbir şeyden mutlu olmamanın karizmatik olmak olduğunu sandılar. Haliyle en takdir edileni bile küçük de olsa gerçek bir hayran kitlesine kavuşamadı. Oyun dünyası içindeki bir grup iğreti delikanlı olarak kaldılar. Çünkü oyun dünyasında karizmatik olmak, bir parça rock yıldızlığı gerektiriyor. Mahallenin karizmatik delikanlısı olmakla bir ilgisi yok. Gülümse-

Bir kahramanı asla panik halde görmek istemez hayranları. Her türlü durum için hazırlıklı olmalısınız. Eliniz ayağınız birbirine karışmaya başlarsa derin bir nefes alın ve oyununuza konsantre olun.



Bir oyun kahramanı doğru yer ve zamanda agresif olmalıdır. Oyununuza agresif yönünüzü yansıtın ama bunu önemli maçlarınıza saklayın. Özellikle halka açık sunucularda insanlar öylesine oynarken, ha bire yakıp geçmek sadece antipatik görünmenize yarar.





GELİN SUNUCULARA, KAFELERE BİR GİRİN, TÜRKİYE'NİN PROFESYONEL OYUN ORTAMINDA MUHABBETLER NASIL DÖNÜYOR GÖRÜN. İKİ KERE ÜST ÜSTE VURDUĞUNUZ ADAM KÜFRÜ BASIYOR, KAYBEDECEĞİNİ ANLAYAN ADAM OYUNDAN ÇIKIYOR.

DVO KAHRAMANLARI İÇİN TAVSİYELER

Bir DVO'da aranan oyuncu olmanın en kolay yolu az bulunan ama çok ihtiyaç duyulan sınıflardan birini seçmektir. Hatta sınıftan da öte belli oyuncu rollerine ihtiyaç hep vardır. Oyunun havasına şöyle bir bakın, mesela Tank veya Healer ihtiyacı varsa bu tip karakterlere geçin.

PvP her zaman için PvE'den zordur. Bu yüzden ilk günden PvP'ye girin ve hiçbir zaman PvP'den kaçmayın. Aman PvE'yi bitireyim, çok güçleneyim diye beklemenin alemi yok. İlk günden PvP'nizi geliştirmeye başlayın.

Takım oyunu her zaman için DVO'larda başarının ilk şartıdır ama takım oyunu yapabilmek için iki şeye ihtiyacınız var. Birincisi taktik ve stratejileri iyi bilmek, ikincisi çevrenizde olup bitene hâkim olmak. İlki için mutlaka web'den araştırma yapın, diğer oyunculara danışın ve taktikler konusunda yardım isteyin. İkincisi içinse çevreyi kontrol altında tutmayı alışkanlık haline getirin. Ortamda bir tehlike olmasa, grup olarak basit mobları kesiyor olsanız bile sürekli takım elemanlarının ne yaptığına, neyle uğraştığına dikkat edin.

Eğer bir DVO'da kahraman olacaksanız bunun için sağlam bir loncaya üye olmanız şart. Ancak sağlam loncaların ortak yanı her geleni bağırlarına basmamaları. Siz yeterince iyi olmadan "beni de alın" diye kimsenin başının etini yemeyin. Daha sonra kabul edilme şansınızı azaltırsınız. Ayrıca önceden loncadan birileriyle arkadaş olup sohbetinizi koyulaştırmanızda fayda var.

Sağlam bir loncaya üye olmaktan daha etkili bir yol varsa o da sağlam bir lonca kurmak elbette ama bunun için liderlik vasıflarınız olmalı, insanlarla iyi geçinmelisiniz. Ayrıca lonca yönetiminin çok vakit alan, zahmetli bir iş olduğunu unutmayın. Tek tek oyuncularla uğraşayım derken kendi karakterinize vakit ayırmakta zorlanabilirsiniz.

Sağlam bir loncanız da oldu mu, iş artık arenada kendini göstermeye, turnuvalara katılmaya ve oyundaki en zor başarı ödüllerini toplamaya kalıyor. Oyundan oyuna değişecektir sizi meşhur edecek şeyler elbette. Mesela *WoW*'da sunucunuzda yeni boss'ları ilk öldüren olmak hakkınızda konuşulmasını sağlayacaktır.

Oyun oynarken bir yandan da video alın. Bu videoları zaman zaman montajlayarak internet üzerinden yayınlayın. Eğer yeterince iyi videolar yapabilirseniz bu da sizin tanınmanızı sağlar. Eğer bu konuda yeteneğiniz varsa komik videolar hazırlayın. Unutmayın ki DVO tarihinin en meşhur oyuncusu Leeroy Jenkins'dir.

mesini bilmelisiniz, sevinmesini de. Çevrenize pozitif enerji saçabilmelisiniz. Final maçını kazandınız mı yumruğunuzu havaya kaldırıp "evet, evet, evet!!!" diye haykırmalısınız. Kameralara poz vermesini, sizinle fotoğraf çektirmek isteyen insanlara sarılmasını becerebilmelisiniz. Nasıl göründüğünüze, kılık kıyafetinize, nasıl oturup kalktığınıza dikkat etmelisiniz. Takım arkadaşlarınızla can ciğer gözükürken, işin enseye şaplak seviyesine gelmemesine dikkat etmelisiniz. Zaten bir şövalye ruhu sahibi olmaktan bahsettik, bunu başardıysanız gerçek karizmayı yaratmak hiç de zor değil. Aktif olun, göze çarpın ama bir yandan da hareketlerinizi daima kontrol altında tutun. Kendinizi kaybetmeyin, havalara girmeyin. Ama bir oyun kahramanının, bir rock yıldızından farkı olmadığını da bilin.

Eğer bunu yapamayacaksanız boşuna kahraman olma hayalleri de kurmayın. Profesyonel bir oyuncu, turnuvaların başarılı bir ismi olmak çok da zor değil. Ama unutmayın ki maçları izlenen, firmaların sponsor olduğu, dünyanın tanıdığı oyuncular kahramandır, sıradan profesyonel oyuncular değil.

EN İYİSİ OLMAYA GİDEN YOL

Karakterinizi oturttuktan sonra geriye tek bir şey kalıyor. İyi oynamak, çok iyi oynamak ve en iyisini oynamak. Bunun için yapmanız gereken üç şey var. Birincisi deli gibi çalışın, düzenli olarak ve hiç kesmeden antrenman yapın. Bizdeki profesyonel oyuncuların çoğunun sonunu *WoW* getirmiştir. Başka oyunlara bakmayın, ara sıra ve çeşit olsun diye oynayın sadece. İkincisi sürekli maç yapın. Öylesine değil, ciddi maçlar. Bu işi sizin kadar ciddiye alan oyuncularla ilişkilerinizi geliştirin ve sık sık maç yapın. Yurtdışından iyi oyuncularla sohbet kurun ve online maçlar organize edin. Ve hiçbir turnuvayı kaçırmayın. Her fırsatta, her turnuvaya katılın. İyi olsun, kötü olsun, ödülü olsun olmasın, hakemleri hile yapıyor olsun isterse… Hiçbirini kaçırmayın, çünkü sizin için en büyük ödül turnuva tecrübesidir. Üçüncüsü ve en önemlisi, oyuna hep geniş bir açıdan bakın. Stratejileri ve taktikleri hep ilk sıraya alın. Dünyaca ünlü isimlerin her maçının demosunu indirip iyice analiz edin. Unutmayın ki oyun tarzları ve stratejileri hep gelişir. Eskide kalanlar da hep kaybeder. Öğrendiğiniz üç beş taktiği ömür boyu satamazsınız. Bu yüzden uluslararası turnuvalarda yükselmeye başlayan takımlar gördünüz mü hemen merceğe alıp neyi farklı yaptıklarını çözmeye çalışın.

Artık geriye tek bir şey kalıyor; iyi bir takıma katılmak ve oyununuz geliştikçe kahramanlık seviyenizin yükselmesini izlemek. Seçtiğiniz takım mutlaka oyununuzun gelişmesini sağlamalı. İşi ciddiye almayan, profesyonellikten uzak takımlarla hiç vakit kaybetmeyin. Ayrıca kavgacı, iç huzuru olmayan, diğer takımlarla anlaşamayan ekiplerden de uzak durun. Ve elbette profesyonel kimliğiniz daima takım arkadaşlarınızla olan ilişkinizden önce gelsin. Eğer takımınızın sizi dibe çektiğini düşünüyorsanız kapıyı çekip gidebilmelisiniz. Kulağa çok hoş gelmiyor olabilir ama siz bir profesyonelsiniz, gönül insanı değil.

TAHTINIZI KORUYUN

Eğer ilk günden hedefinizi koyduysanız, gerçekten buna inanır ve yeterince emek harcarsanız siz de bir oyun kahramanı olabilirsiniz. Adınız, ten renginiz, kilonuz, eğitiminiz falan fark etmez. Doğuştan saniyede kaç tık yeteneğiyle geldiğinizin de ilgisi yok. İş tamamen buna inanmaktan ve akıllı olmaktan geçiyor. Burada yazdığım tavsiyelerin tamamı aslında çok basit ve çok genel şeyler. Bu yolda ilerledikçe kahramanlığa giden çok daha keskin yollar bulacaksınız. Zamanla oyun kahramanlığını gerçek profesyonelliğe çevirip bu işten hayatınızı kazanıyor olmanız da mümkün. Ama tek bir şeyi unutmamanız lâzım: Oyunculuğun tahtına çıkmaktan daha zor bir şey varsa, o da orada kalabilmektir. Burada sıralanan temel kuralları kafaya takmadığınız, gardınızı düşürdüğünüz anda sizi indirirler o tahttan. Oraya çıkmak için yıllarınızı harcadınız, bir kere çıktınız mı kolay kolay inmemelisiniz.

Pek çok oyuncu somurtarak karizmatik olacağını sanır. Oyunları somurtmak için oynamadığımız gibi oyun kahramanlarını da somurturken izlemek istemiyoruz. Eğlenceyi ve coşkuyu paylaşmak, oyun dünyasında daima daha fazla etki yaratır.



Rock yıldızlarının tersine oyun yıldızları hareketleriyle diğerlerine örnek olmak zorunda. Oyunlar üzerindeki toplum ve medya baskısı yeterince ağır, kötü huyları olan oyuncu skandalının açacağı yaraları kapamakta zorlanabilirsiniz.



OYUNGEZER ARŞİVİNİZİ TAMAMLAMAK İÇİN SON FIRSAT!



KASIM 2007

HALF LIFE 2: ORANGE BOX

> **İNCELEME:** World in Conflict, Medieval 2 Total War Kingdoms
> **DOSYA:** Starcraft2, Oyunlardan para kazanma yolları
> **TAM ÇÖZÜM:** Bioshock ve Neverwinter Nights 2 Mask of the Betrayer
> **DONANIM:** PC upgrade ve alışveriş rehberi



ARALIK 2007

CRYSIS

> **İNCELEME:** Call of Duty 4, Hellgate London, Gears of War, The Witcher, Super Mario Galaxy
> **DOSYA:** OGZ Dövüş Kulübü Başlıyor, En İyi 25 Bedava Oyun
> **TAM ÇÖZÜM:** Hellgate London
> **DONANIM:** Aksiyon oyunları performans testi



OCAK 2008

GTA 4

> **İNCELEME:** Unreal Tournament 3, Kane & Lynch, Mass Effect, Rock Band
> **DOSYA:** 2008 Oyun Patlaması
> **TAM ÇÖZÜM:** The Witcher, Silent Hill Origins
> **DONANIM:** Overclock rehberi, Büyük İşlemci Testi, PSP Hacking
> **DVD'DE:** Guild Wars Trilogy



ŞUBAT 2008

TOMB RAIDER: UNDERWORLD

> **İNCELEME:** PGR 4, Wii Fit, Zack & Wiki, Syphon Filter
> **DOSYA:** Fallout 3, 2007'nin En İyileri, Diziler
> **TAM ÇÖZÜM:** Darkness Within
> **DONANIM:** Ekran Kartları Meydan Muharebesi
> **HEDİYE:** Dev World of Warcraft posteri



MART 2008

RED ALERT 3

> **İNCELEME:** Devil May Cry 4, Burnout Paradise, Sins of a Solar Empire
> **DOSYA:** Crack Savaşları, En İyi 25 Mod
> **TAM ÇÖZÜM:** Call of Duty 4 Multi Ustalık Rehberi
> **DONANIM:** En İyi Bellek Hangisi?
> **DVD'DE:** Lord of the Rings Online



NİSAN 2008

ASSASSIN'S CREED

> **İNCELEME:** Lost, Condemned 2, Gran Turismo 5, C&C3: Kane's Wrath
> **DOSYA:** Oyunlardan Sıkıldık mı?, The Sims 3
> **TAM ÇÖZÜM:** World of Warcraft'ta Zengin Olma Taktikleri
> **DONANIM:** Yenilenmiş Ekran Kartı Testi



MAYIS 2008

GRAND THEFT AUTO 4

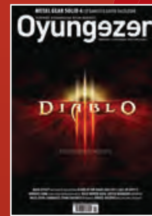
> **İNCELEME:** Rainbow Six Vegas 2, Final Fantasy 7 Crisis Core, Army of Two
> **DOSYA:** Ailelere oyunu anlatmak, En iyi 10 bedava MMO, Aliens Colonial Marines
> **TAM ÇÖZÜM:** Assasin's Creed süikast rehberi > **DONANIM:** Ya ekran kartları ölecek, ya işlemciler
> **DVD'DE:** Trackmania Nations Forever



HAZİRAN 2008

PRINCE OF PERSIA: PRODIGY

> **İNCELEME:** Age of Conan, Dark Sector, Europa Universalis Rome
> **DOSYA:** Yeni Prince of Persia, FPS Cehennemi, Konsol ve PC Alışveriş Rehberi
> **TAM ÇÖZÜM:** GTA 4'ün tüm gizleri ve haritası, Team Fortress 2 Rehberi
> **DONANIM:** Üç çekirdekli işlemciler
> **DVD'DE:** Hidden & Dangerous Deluxe



TEMMUZ 2008

DIABLO 3

> **İNCELEME:** Metal Gear Solid 4, Mass Effect, Race Driver GRID
> **DOSYA:** Diablo 3, Ubidays Raporu, Call of Duty 5
> **TAM ÇÖZÜM:** Mass Effect, Team Fortress 2 Rehberi
> **DONANIM:** ATI 4800 Ekran Kartı
> **MGS4 ve Prince of Persia Posteri**



AĞUSTOS 2008

CRYSIS WARHEAD

> **İNCELEME:** Devil May Cry 4, Supreme Ruler 2020, Super Smash Bros Brawl, Battlefield Bad Company
> **DOSYA:** Crysis Warhead, E3 Dosyası, PES 2009 vs FIFA 09
> **TAM ÇÖZÜM:** MGS 4, Dracula Origin
> **DONANIM:** OCZ NIA, Ekran Kartı Testi
> **DVD'DE:** E3 Özel Bölümü



EYLÜL 2008

SOUL CALIBUR 4

> **İNCELEME:** Soul Calibur 4, Bionic Commando Rearmed > **DOSYA:** Games Convention 08, Geleceğin Oyun Teknolojileri
> **OYUNBOZAN ÖZEL:** 2008'in tüm önemli oyunlarının hileleri
> **DONANIM:** Radeon HD 4870 X2, Sound Blaster X-Fi > **DVD'DE:** Mass Effect: Bring Down The Sky



EKİM 2008

SPORE

> **İNCELEME:** Spore, Star Wars: Force Unleashed, Crysis Warhead, Stalker Clear Sky, Rockband 2
> **ÖN İNCELEME:** Heavy Rain, Warhammer Online, Dragon Age
> **DOSYA:** Playstation 3'ünüzü 320 GB Yapın, Yıl Sonu Furyası Dosyası
> **DVD'DE:** Red Alert (Full Oyun)



KASIM 2008

FARCRY 2

> **TAM SÜRÜM OYUN:** Splinter Cell Pandora Tomorrow
> **İNCELEME:** Fallout 3, PES 2009, Brothers in Arms 3, Little Big Planet, Motorstorm 2, Warhammer Online
> **DOSYA:** Oyungezer 1 Yaşında, Konsolların Online Hizmetleri
> **DONANIM:** Vista Optimizasyon Rehberi

ESKİ SAYI İSTEK FORMU

ADINIZ / SOYADINIZ: ....

ADRESİNİZ: ....

ADRESİNİZ: ....

SABİT TELEFONUNUZ: ....

E-POSTANIZ: ....

İSTEDİĞİNİZ SAYILAR: ....

NOT: BU FORMU GÖNDERMENİZ GEREKMİYOR, YUKARIDAKİ BİLGİLERİ OYUNGEZER@OYUNGEZER.COM.TR ADRESİNE GÖNDERİP, HANGİ SAYILARI İSTEDİĞİNİZİ BELİRTMENİZ YETERLİ OLACAKTIR.

ÖDEME BİLGİLERİ: Garanti Bankası Bağlarbaşı Şubesi, 422 – 6297829 numaralı SETİ YAPIM VE YAYINCILIK adına olan hesaba, istediğiniz her sayı için 5 YTL yatırın. Hangi sayıları istediğinizi, adınız ve soyadınızla birlikte oyungezer@oyungezer.com.tr adresine e-postayla bildirin. Ödemenizin onaylanmasından 2 iş günü sonra, dergileriniz ödemeli olarak Aras Kargo'ya verilecektir. Unutmayın, 4 sayı ve üzeri siparişlerinizde, kargo ücretini biz ödüyoruz.

* Dilerseniz bu formu doldurup (0216) 3258267 numaralı faksa veya aşağıdaki adrese de gönderebilirsiniz.

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK HİZMETLERİ SAN. VE TİC. LTD. ŞTİ.
Altunizade Tophanelioğlu Cad. Özyurt Sitesi A Blok D: 5 Altunizade / İstanbul
Tel: (0216) 3258062 **Faks:** (0216) 3258267 **E-posta:** oyungezer@oyungezer.com.tr

inceleme



PC OYUN TESTLERİMİZİ VESTEL KRONOS'LA YAPIYORUZ

Teknolojide Türkiye lideri Vestel'in yardımıyla, paranın alabileceği en iyi oyun PC'lerinden birisini yaptık. Adını da Kronos koyduk. Kronos'un içindekiler gördüğünüzde küçük dilinizi yutabilirsiniz. Çünkü bütün PC oyuncularının kıskanacağı bu oyuncu PC'si şu anda PS3'ün üstünde performans sağlıyor. PC oyuncularının edinebileceği en üst seviye oyun makinelerinden birisi olan Kronos'u, o ay incelediğimiz tüm PC oyunlarını, oyun izin veriyorsa max. 1680 x 1050 çözünürlükte, aksi takdirde izin verilen en yüksek çözünürlükte çalıştıracağız. 16X AA hariç tüm grafik ve fizik ayarları en üst düzeye çekilmiş iken zorlamaya çalışacağız.

İşlemci: Intel Core 2 Extreme Q6850 Quad Core 3.00 Ghz
Ekran Kartları: Çift NVidia GeForce 8800 Ultra 1 GB (SLI)
Optik Okuyucu: Matshita Combo Blu-Ray okuyucu - DVD yazıcı
Sabit disk: 2 adet 700GB S-ATA HDD
Bellek: 4GB Kingston
Soğutma tertibatı: Thermaltake su soğutma, radyatör ve fan kombinasyonu

OYUN	TEST EDİLEN ÇÖZÜNÜRLÜK	ORT. KARE / SAN.
Call of Duty World at War	4xAA	66
Deadspace	AA	110
Left 4 Dead	8xAA,16xAF	77
Need for Speed Undercover	6x AA	44
Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir	8xAA	25
Red Alert 3	8xAA	30 (sabit)
Sacred 2	AA	33
Tomb Raider Underworld	AA	53

LEFT 4 DEAD

LÜTFEN BU ZOMBİLERE TAKOMETRE TAKILSIN!

bu ayın gezilesi oyunları

36 - CALL OF DUTY WORLD AT WAR
Önce sevdik, sonra nefret ettik, sonra sevdik, en sonunda aşık olduk! Bu ne menem bir oyunmuş?

40 - NEED FOR SPEED UNDERCOVER
Keşke bu yılki "hız ihtiyacı" hep örtülerin altında kalsaymış...

48 - RED ALERT 3
Artık Jenny McCarthy'siz bir yaşam düşünemiyoruz.

64 - FABLE 2
Adeta bir LaFontaine masalı... Diyeceğimi mi sandınız yoksa?

70 - MIRROR'S EDGE
Oyun dünyasının kadın karakterlere bakışı oyuncuların FPS'lere bakışını değiştiriyor.

72 - MORTAL KOMBAT VS DC UNIVERSE
Superman'le Sub Zero mu dövüşüyor? Midway bizim dövüş kulübümüzün fikrini çalmıış!

CALL OF DUTY WORLD AT WAR

KAOS, KORKU, SAVAŞ

-KAAN ALKIN

17 Ağustos 1942
Bir hafta burada bekledikten sonra sonunda harekete geçiliyor. Başka zaman olsa Güney Pasifik'in güzelliklerine hayran kalabilirdim ama şu an aklımda olan tek şey buradan canlı çıkabilmek. Düşmanın eline düşen çok az askerin kaderi uzun bir yaşam. Bunun da farkındayım.
Er Miller
2'nci Piyade İşgal Taburu

Infinity Ward'un (IW) *Call of Duty 4: Modern Warfare*'la aklımızı başımızdan almasının üstünden bir yıl geçti. Seriyi günümüze taşıyan bu oyundan sonra bu kez World at War'la, başladığımız yere yani İkinci Dünya Savaşı'na dönüş yapıyoruz. Yapımcı Treyarch, ustası IW'ın yarattığı formülü, motoru ve oyun mekaniklerini değiştirmeden kullanıyor ama Infinity Ward, *CoD4*'le çıtayı öyle bir yükseltti ki bir oyunun Call of Duty adına layık olabilmesi için artık bunlardan biraz daha fazlasına ihtiyaç var.

İŞGAL

Kimsenin beğenmediği tek kişilik bir senaryonun başına oturup sonunda "iyiymiş ama" diyerek başından kalkmak pek kolay değil açıkçası. En azından oyunun masaüstümdeki ikonuna ilk kez tıklarken aklımdan geçen buydu. Gelmiş geçmiş en iyi FPS serilerinden birinin son oyunuydu karşımdaki. *CoD4*'ün üstümdeki etkisini hâlâ hissedebiliyordum. Beklentilerim yüksekti. Diğer yandan Infinity Ward'un elinin değmediği CoD oyunlarının da kalitesi ortadaydı. Treyarch ise zaten bu konuda sabıkalıydı.

Bilmem kaç kez ısıtılarak önüme konan dünya savaşına girmek üzereydim artık. Durmadan *CoD4*'le karşılaştırdığım oyunun yükleme ekranları pek sarmadı. Biraz basit, baştan savma bir hava vardı sanki. Sonunda karakterimin gözünden görmeye başladım savaştaki dünyayı. Pek başarılı sayamayacağım bir sahnenin ve ufak bir çatışmanın ardından, silah arkadaşlarım düşmanın esaretinden kurtarıverdi beni. Dolunay altında düşman kampından uzaklaşırken bir an oyun güzel görünüverdi gözüme.

Japon dostlarımızla o ada senin, bu havaalanı benim çarpışmaya başladık. Tempo oldukça yüksekti. Bir önceki oyunla neredeyse aynı olan mekanikler sayesinde ısınma turlarına gerek bile duymadım. Düşmanların ardı arkası kesilmiyor,

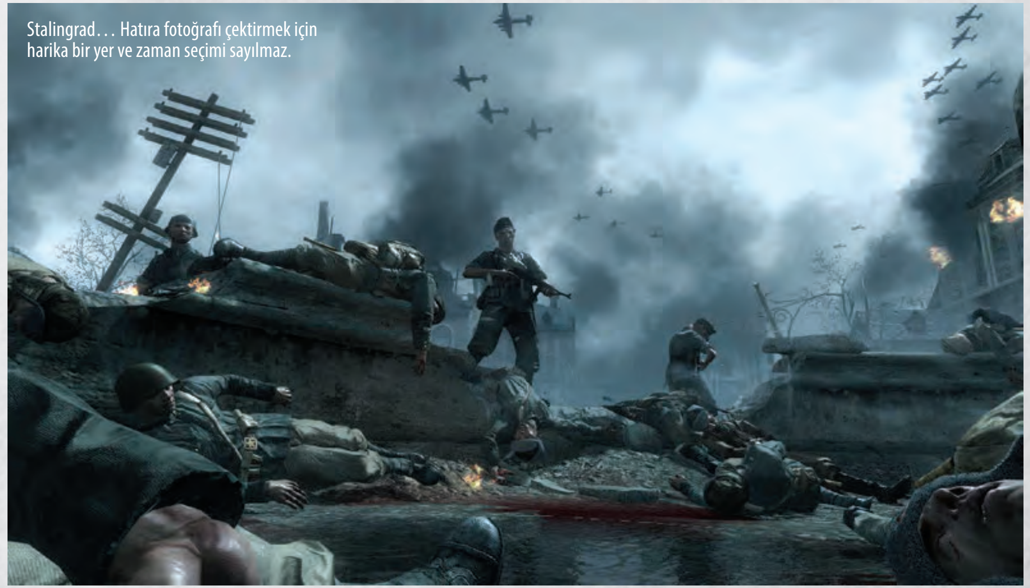
her yönden sürekli mermi yağıyor, rütbeli personel emir üstüne emir veriyordu. Harala gürele koşuşturma pek fena değildi ancak sürekli bir şeyler eksikti oyunda ama bir türlü bulamadım neyin eksik olduğunu.

Biraz ilerledikten sonra Yoldaş Dimitri Petrenko'yla tanışınca oyunun çehresi bir anda değişiverdi. Kötü müzikler atmosferik tınılara, salt aksiyonla yuvarlanıp giden hikâye de çok daha iyi sunulan bir senaryoya bıraktı yerini. İki farklı oyun oynadığım hissine kapıldım bir anda.

BONZAİ Mİ, BANZAİ Mİ?

Sevimli çekik gözlü dostlarımızın pek sevimli olmadığı bu tarihlerde karşılarına dikilmek pek sağlıklı değildi elbette. Oyun daha önceden kullandığı sistem üzerinden yürüyor olsa da seçilen cepheler ve düşmanlar, yaşanacak aksiyonun geliştirilmesine de imkân vermiş. Ally, yani Amerikan askerleriyle oynadığımız bölümler Güney Pasifik'te, Japonya ve adalarında geçiyor, dolayısıyla bitki örtüsü oldukça yoğun. Zamanında Battlefield Vietnam'ın yaratmaya çalıştığı ama başaramadığı gerilla savaşı ortamını yıllar sonra da olsa World at War'da bulduğunuza sevineceksiniz. Ama sevinme işini çok uzatmayın, zira atılan ilk mermiden sonra kimsenin kafasını yerden kaldıramadığı, sürekli körlemesine ateş ettiği bir savaş ortamına giriyorsunuz. Ama bu daha bir şey değil, uğraşmanız gereken bir de Banzai'ler var. Çok hoşuma giden bu tipler "banzaiii" diye bağırarak bir anda üstümüze atılıyor, biz daha ne olup bittiğini anlamadan gayet başarılı ve seri bir şekilde işimizi bitirip büyük olasılıkla kendileri de ölüyorlar. Bu amcalar genellikle çok ağır kamuflaja sahip ve bitki örtüsünün içinde kesinlikle seçilemiyorlar. Bu yüzden sürpriz avantajı daima onlarda. Tabii her seferinde gafil avlanacak değiliz, ikinci tura daha temkinli çıkıyoruz ama yine de etkililer.

Japon işi bir diğer olay da ağaçlara yerleşmiş keskin nişancılar. Çevrede genellikle pek çok ağaç var ve düşmanlarınızı onlar size ateş etmeden görmeniz pek kolay değil. "Çevre katili" achievement'ı almak sizi bozmuyorsa, bir çözüm olarak alev makinesiyle tüm ağaçları peşinen kızartabilirsiniz (böyle bir achievement yok tabii ki). *Far Cry 2* tadında orman yangınları beklemeyin tabii, bu sadece eliniz tetikte olduğu sürece etkili bir silah.


Stalingrad... Hatıra fotoğrafı çektirmek için harika bir yer ve zaman seçimi sayılmaz.



Yaşlı ya da genç, güçlü ya da zayıf farketmez. Ortak yanları aynı sefil zihniyeti paylaşmaları.

Japonların sürprizleri bunlarla bitmiyor. Ölen Amerikan askerlerinin cesetlerini kullanarak bubi tuzakları kuruyorlar, topluca ölü taklidi yapıp takımı pusuya düşürmeye çalışıyorlar. Tabii tüm bunlar önceden planlanmış sahneler olduğu için yapay zekâdan pek bahsedemiyoruz. CoD4'te ne gördüyseniz onu bekleyin.

YOLDAŞ PETRENKO

Dimitri Petrenko'nun hikâyesi, İkinci Dünya Savaşı'nın Rus kahramanı Vasily Zaitsev'in hikâyesine oldukça benziyor. Ayrıca *Enemy at the Gates*'i izlediyseniz filmin kurgusuyla ne kadar paralel ilerlediğini göreceksiniz. Tabii oyunun içinde aşk meşk yok. Tam tersine o kadar çetin, o kadar somut bir savaş var ki ekran karşısındaki oyuncuyu ciddi anlamda yoruyor. Daha önceki oyunlarda kullanılan sistem aslında aynen kullanılıyor ancak yeni oyunda hem çevre efektleri hem düşman sayısı hem de yakılan fişek sayısı çok daha fazla. Hem bizim ekip, hem de düşmanlar biz bir sonraki adımı tamamlayana kadar akın akın gelmeye devam ediyor ve benim bundan hiçbir şikâyetim yok. Çünkü Sovyet askerleriyle oynadığımız bölümler, Stalingrad'tan çıkıp Berlin'e varana kadar gayet güzel kurgulanmış. Oyun içi diyaloglar, sahneler ve hikâyenin sunumu dört dörtlük müziklerle desteklenmiş. Amerikan askerleriyle oynadığım bölümlerde bir türlü giremediğim havayı, atmosferi Rus senaryosu gayet güzel veriyor. Amerikan bölümlerinde çalan müziklerin alayı alakasız şeyler bu arada. Ne ortamla ne de tempoyla bağlantıları yok. Başlarda hissettiğim eksikliğin bir numaralı sebebi bu müzikler oldu desem yeridir.

Sovyet bölümlerinde bol bol şehir içi çarpışmalara giriyoruz. Yıkık dökük şehir manzaralarından etkilenmemek mümkün değil, gerçekten dokunaklı görünüyor. Araçlarla ilk yakın temasımızı da yine Sovyet bölümlerinde yaşıyoruz. Tank üstünde ulaşım olarak başlayan bu yakınlaşma, tankı alıp düşman avlamaya kadar gidiyor. Bu konuda söyleyeceğim başka şeyler de var ama şimdilik bu kadar. >>



Treyach

Activision'a bağlı Treyach oyun stüdyosu 1996 yılında kuruldu. Xbox360, PC, PS3, Nintendo Wii platformları için oyun üretmekte olan ekip, 2004 yılında Gray Matter Interactive'i de (Return to Castle Wolfenstein) bünyesine kattı. Treyach'ın karnesi aslında hiç fena değil. Infinity Ward'u aratan CoD oyunları dışında, Spider-man: The Movie, Spider-man 2, Quantum of Solace: The Game, Spider-man: Web of Shadows, Ultimate Spider-man gibi iyi oyunların altına imza atmış bir ekip. Örümcek Adam manyağıymış bunlar yahu. Başka bir şey yapmamışlar neredeyse, yuh!


1- Cephede kaybedilen uzuvları geri kazanmak gibi bir ihtimal yok. Daha kanlı canlı resimleri kendime sakladım.


2- Hayır, ışıklandırmada bir sorun yok, sadece Japon kardeşlerimiz karanlıkta bizi daha rahat görebilmek için aydınlatma fişeklerini attılar.


Ya nasıl dolduruyorduk bunu?!! Bu barnağımı şöyle kıvırıp böööyle çevirip... Tüüüü!

Black Cat Squadron

Oyunda sadece iki karakteri kontrol etmiyoruz. Yer yer kendimizi, başka ortamlarda da göstermemiz gerekiyor. Astsubay Locke Black Cat Squadron VPB-54'te görevli. 3 Nisan 1945 tarihinde Okinawa'nın güneyinde gerçekleşen hava ve deniz savaşında görevli askerlerden biri. Daha önceki CoD oyunlarının aksine bu sefer uçakta tek bir silahın başına oturup gelene gidene ateş etmekle yükümlü değiliz. Gerektikçe uçağın farklı bölümlerinde yer alan farklı silahlar arasında gidip geliyoruz. Gereksiz gibi görünse de daracık uçağın içindeki koşuşturma, havadaki askerlerin neler yaşadığını az da olsa gösteriyor bize.

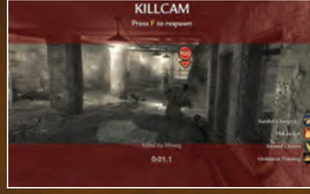

Bu daracık koridorda bir aşağı bir yukarı koşturuyoruz.


Dost ya da düşman. Kahramanca ölmek, onurla ölmek, şiir gibi ölüm falan hepsi yalan. Gemideki askerler ne saldırının nereden geldiğini anlayacak kadar uzun süre hayatta kalabiliyor, ne de çarpışarak ölmek gibi bir şansa sahip.

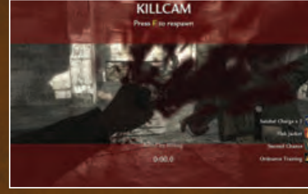

Daha güçlü ve isabetli silahlarla daha da uzaktan, daha küçük hedefleri ortadan kaldırmak mümkün.

Başarıya Götüren Yollar

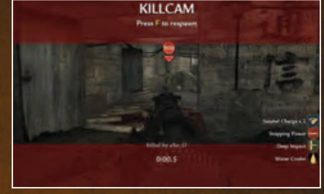
Bugüne kadar oyunlarda sizi başarıya ulaştıracak yollardan bahsettik hep. Bir kez olsun bencilliği bırakalım. Bu sefer de rakiplerinizi başarıya ulaştıracak yollardan bahsedelim. (ya da keriz gibi nasıl ölüyordum dün gece-KA)



Olduğunuz yerde kültür fizik hareketleri yapın ki düşman kafanıza sıkmadan önce eğlensin.



Bıçak gördünüz mü hemen göğüsleyin, sakın geri kaçmayın.



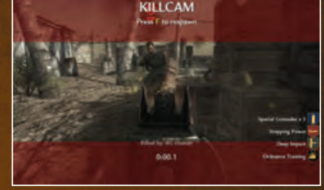
Daima ileriyi düşünün ki sağdan soldan gelenin bir şansı olsun, hep karşıya bakın.



El bombası egzotik bir meyvedir, ağaçtan açılı düşer, bir sakıncası yoktur. Gir dibine gir!



Hayvan sevgisi iyidir, bırakın aslan gibi ham yapsın sizi köpişler.



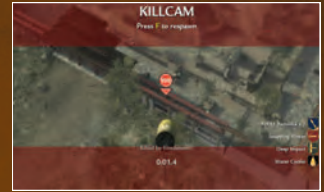
Köşede karşılaşırsanız hemen ENEEE GOYUN moduna geçin tetikle falan işiniz olmasın.



Takımın en kekolarının peşine takılıp yanlış istikamete doğru taarruza kalkın.



Takım arkadaşınızı lafa tutun, siz de lafa dalın, muhabbetli olsun cesediniz.



Havan saldırısı uyarısına kulak asmayın, koca haritada size denk gelecek hali yok ya canım!

MİDE DEDİĞİN

Kan görmeye dayanamayan insanlardan değilim. Hayatım boyunca da pek çok kişinin midesinin kaldırmayacağı şeyler gördüm diyebilirim. Bu iki cümleyi sarf etmemin sebebi, sonraki cümlede söyleyeceklerimi oyunun bir eksiği olarak saptamadığımı anlatmak. Şöyle ki oyunda yer alan şiddet, bir savaşta bekleyebileceğinizden az ya da fazla değil. Yukarıda bahsettiğim Japon taktiklerine, bahsetmediğim kol bacak kopma sahnelerine ve daha pek çok kanlı ana tanık olacaksınız oyunda. Senaryo boyunca silahlı silahsız pek çok düşmanı temizlemek zorunda kalıyorsunuz. Zaman zaman da silahlarını bırakıp teslim olan Nazileri kurşuna dizmeniz gerekiyor. 1945'ten 2008'e 63 yıl var. Bu 63 yılda gezegende bir şeylerin halen değişmemesi ve topluca değil ama ülkelerin kendi başlarına orada burada birilerini katletmeye devam etmesinden olsa gerek, benim midem bu tür sahneleri kaldırmakta bir hayli zorlandı. Oyunu iyi yapan öğelerin bende böyle geri tepmesi insanlığın vahşetinden, caniliğinden tiksinmiş olmamdan kaynaklanıyor. İnsan evladı tarihin başlangıcından beri aynı haltı yemeye devam ediyor.

Dimitri'nin hikâyesi biraz da yoldaşı Çavuş Reznov'un gazı ve anlatımıyla, özgürlük mücadelesi olarak başlayıp intikam için kan dökmek şeklinde devam ediyor. Olayın savaş olmaktan çıkıp da salt cinayete dönüştüğü anları hissetmemek elde değil. Tamam, tarihi olaylar bunlar ama ben kaldıramıyorum artık, anlatmayın tekrar tekrar lütfen. İnsanlık olarak bir ders çıkardığımız da yok farkındaysanız. 'Oyunlar yüzünden şiddet' diye bir taraflarını yırtan insanlara da bir mesaj: Şiddet içeren bazı oyunların tam tersi etkisini göremiyor musunuz? Mide konusunu kapatırken temennim oyunun kutusunda yer alan yaş sınırlamasını göz önüne alarak hareket etmeniz.

1- Binanın içinde olduğumuzu fark eden sıcakkanlı Alman askerleri ortamı ısıtmaya çalışıyor.

2- Yoldaş Reznov yaralı ve silahsız Alman askerlerini öldürmemi isterken fark ediyorum ki savaşın sonunda kazanan yoktur.


1

KİMSE YALNIZ SAVAŞMAMALI!

Treyarch, ustasının geliştirdiği oyun motoru ve mekaniklerden sonuna kadar yararlanırken seriye yeni özellikler kazandırmayı da ihmal etmemiş. Tek kişilik senaryonun ağzından girip burnundan çıktıktan sonra genelde kendimizi attığımız online alemlerde buluruz ama artık bundan önce son bir durağımız daha var. Oyunun işbirliğine dayanan Co-op modu, ağ ya da internet üzerinden dört kişinin haritaları baştan oynamasına imkân veriyor. Ayrıca oyunun konsol versiyonlarında ekranı ikiye bölerek iki arkadaş co-op modun nimetlerinden faydalanabiliyoruz. Co-op'un tek esprisi bir iki arkadaş buluşup harita temizlemek değil elbette. Buradaki başarılarınızla tecrübe puanı kazanmaya devam ediyorsunuz. Zaten oyunu kurduktan sonra ilk çalıştırdığınızda online bir profil yarattığınızdan emin olun çünkü yaptığınız her şeyin size mutlaka bir getirisi var oyunda.

Oyunda tamamladığınız tüm haritaların bir co-op sunucusunu açmanız mümkün. Ayrıca senaryoyu tamamladığınızda Zombie modu da emrinize amade. Zombie modu *Left 4 Dead*'le kıyaslanacak gibi değil tabii ki ama içinde bulunduğunuz binayı arkadaşlarınızla birlikte akın akın gelen Nazi Zombilere karşı savunmaya çalışmak oldukça saçma ve zevkli. Oyunu bitirmediyseniz bile, bitirmiş bir arkadaşınızın açtığı sunucuya bağlanıp bu modu oynamanız mümkün. Zombie modunda düşmanları öldürerek ve barikat yığarak tecrübe kazanıyoruz. Yeni silahlar, haritanın diğer bölümleri gibi açılabilir birçok şey var modda. Dalga dalga gelen zombiler her seferinde biraz daha ağır bastırıyor ve tahmin edebileceğiniz gibi ekibimiz er ya da geç feci şekilde can veriyor. Eğer modun bir sonu varsa da ben henüz erişebilmiş değilim. Haritalarda bulabileceğiniz Dead-Card denilen eşyalarla co-op'ta belli hileleri ve ödülleri (perk) aktif hale getirmeniz


2

1- Hayır Omaha Beach değil burası. Pasifik'te D-Day mi olurmuş?

2- Savaşın sisi arasından güneşin göz kırpabildiği nadir anlar da var.





Oyundaki en zor görev, savaş alanına düşen bozuk parayı bulmak... Tamam, bu şakaydı.

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Aksiyonun dozu çok yüksek
+ Co-op çok eğlenceli
+ Sadece online'ı yeter
- Amerika bölümlerinde hikâye geri planda kalmış
- Yine aynı bölümlerde müzikler rezalet
- Bu savaştan baymış olabilirsiniz

de mümkün. Death-Cards menüsünden hangi kartın ne işe yaradığını ve hangi bölümde bulunduğunu görebilirsiniz.

Ayrıca 32'nci seviyeye geldiğinizde yine co-op olarak oynayabileceğiniz bir Veteran modu açılıyor. Bu modda sizi bekleyen düşmanlar çok daha zorlu. Bu modun da suyunu çıkarttıktan sonra sıra online ortamlarda birbirimize girmeye geliyor.

GOYUN HATES WAR

Oyunun genelinde olduğu gibi, online modlarında da *CoD4*'ün bıraktığı yerden devam edilmiş. Silahlar ve belli ödüllerin döneme uyarlanması yanında en önemli değişik Capture the Flag modunun geri gelmiş olması. *CoD4*'ün tecrübe sistemi aynen korunmuş. Oynadıkça tecrübe puanı kazanıyor, rütbe atlıyor, yeni silah, ödül ve hedefleri açabiliyorsunuz. Yeni oyuncaklarımızla kendimize özel sınıflar yaratıp kaydedebiliyoruz. Aynı anda üç tanesine sahip olabildiğimiz perk'ler de gayet iyi dengelenmiş. Çeşitliliği sayesinde kendimize özel sınıflar yaratabiliyor, duruma göre bu sınıflar arasında geçiş yapabiliyoruz.
Üst üste düşmanları temizledikçe yine belli bonuslar kazanıyoruz. Örneğin, üç düşman öldürürsek casus uçak çağırıp düşmanların radarda görünmesini sağlayabiliyoruz. Yedi düşman temizlediğimizdeyse köpekleri salabiliyoruz. *CoD4*'ün saldırı helikopteri yerine gelen saldırı köpekleri inanın bana bir-iki roketten çok daha ölümcül. Deli olacaksınız, ben oldum. On düşman temizlersek, haritada seçeceğimiz bir noktayı bir güzel top atışına tutabiliyoruz. Yara almayacak kadar uzakta ama etki alanı dahilindeyseк dost düşman demeden herkes etkileniyor toplardan. Bir iki saniyeliğine oldukça yavaşlıyor ve çevremizi görmekte güçlük çekiyoruz. Ayrıca, şu biz FPS'cilerin hep bahsettiği ve çok sevdiği tokluk hissi de dört dörtlük. Yani birinin alnının ortasına gönderdiğiniz kurşunun vurduğunu hissediyorsunuz.

Sunucuları listelediğinizde yaklaşık 5000 sunucuyla karşılaşıyorsunuz, bunlardan 'dedicated' olmayanları filtrelediğinizde 4600 civarı sunucu kalıyor. Kalanların %10'luk bir bölümü boş. Onları da çıkartınca kalanlarsa günün hemen her saati dolu. Bu da demek oluyor ki en az dokuzar kişilik takımlar halinde oynayacaksınız, yani muhteşem multiplayer haritalarında ortalığı birbirine katmaya yetecek kadar oyun arkadaşınız her zaman olacak.



Call of Duty World At War @ PS3

Oyunun PS3 versiyonu da elimize geçti ve onu da karıştırdık bir güzel. PC versiyonuyla arasındaki tek fark, oyunun co-op modunu ekranı ikiye bölerek oynamamıza izin vermesi. PC ve PS3 kullanıcılarını buluşturabilen bir sunucusu ise yok oyunun haliyle. World at War'u edinecekseniz ancak hangi platformda daha iyi olduğuna karar veremediyseniz, aklınızda tek bir soru olsun. "Ben bu oyunu klavye-fareyle mi yoksa gamepad'le mi oynarsam daha çok eğlenirim?"

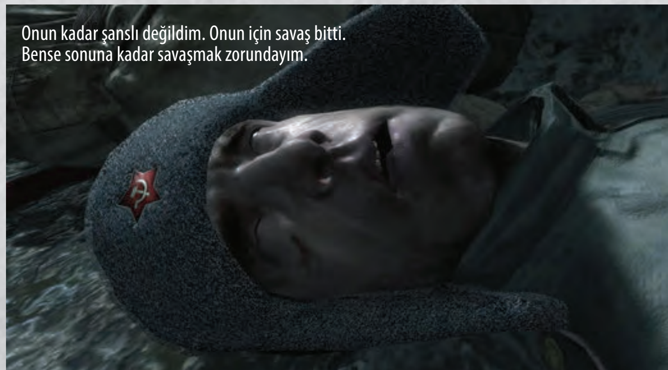
Raundun ilk on saniyesinde ölmeye -en azından bir süreliğine- hazır olun. Team Deathmatch sunucularını online çarpışmalara alışmak ve haritaları öğrenmek açısından çok daha verimli buldum açıkçası.

Online modlarda kullanılan haritalar, tek kişilik senaryoda gördüğünüz dolaştığınız yerler. Bu yüzden pek fazla yabancılık çekmiyorsunuz zaten. Capture the Flag ya da Search and Destroy modlarını oynuyorsanız bomba hedeflerini, bayrak noktalarını öğrenmeniz gerekiyor mutlaka. Harita tasarımları oyunun genelinde olduğu gibi oldukça başarılı. İki takımın karşılıklı her türlü üçkâğıdı yapabilmesine olanak tanıyacak şekilde hazırlanmışlar ki üçkâğıda gelmemenin tek yolu takım oyunu. Tabii benim gibi 40 küsur kişilik sunucularda, oyunu şimdiden yemiş bitirmiş tiplerle aşık atmaya çalışıyorsanız takım gelmese bile sizin taklaya geleceğiniz garanti.

Belli haritalarda tanklar da oyuna dâhil olunca, hem köpekler, hem tanklar hem de bir dünya oyuncu canınıza okumak için fırsat kollar hale geliyor. Savaşın karmaşasını ve heyecanını ekrana dört dörtlük bir şekilde yansıtan online muhabbetler World at War'un en güçlü yanı açıkçası.

USTASININ SESİ

Infinity Ward'ın eline su dökmek gibi bir derdi yok Treyarch ekibinin. Kardeş ekip ellerinden gelenin en iyisini yapma derdinde sadece. Serinin üçüncü oyununun kat kat önüne geçtiklerini söylemekse hiç zor değil. Geçen yılın bombası *Modern Warfare*'a göre birkaç gömlek düşük sadece. World at War kusurlarına rağmen tüm önyargıları yıkıp "harcadığın vakte değdim, değeceğim" demeyi iyi biliyor. Zaman geçtikçe "iyi oyun" kıstaslarımız da değişiyor, kendi türüne radikal değişiklikler getirmeyen oyunlara yavan dememiz kolaylaşıyor. World at War'a da bu sebeple burun kıvıranlar çıkacak mutlaka ama İkinci Dünya Savaşı'nın az ziyaret edilmiş cephelerinin bu yırtıcı oyunu hâlâ günü kurtaracak kadar başarılı.



Onun kadar şanslı değildim. Onun için savaş bitti. Bense sonuna kadar savaşmak zorundayım.

> **Tür:** FPS > **Yapım:** Treyarch > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (100 YTL) > **Yaş Sınırı:** 18+ > **Minimum Sistem:** Intel Pentium 4 3.0GHz/AMD Athlon64 3200+ İşlemci, 1GB RAM, GeForce 6600GT/ATI Radeon 1600XT Ekran Kartı, 8GB HDD > **Önerilen Sistem:** Intel Core 2 Duo 2.66GHz/AMD AthlonX2 3800+ İşlemci, 2GB RAM, GeForce 8800/ATI Radeon HD 4850 Ekran Kartı, 8GB HDD > **Web Sitesi:** www.callofduty.com

SON KARAR

Grafik	4/5
Ses ve Müzik	4/5
Hikaye/Atmosfer	3/5
Eğlence	5/5

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

CoD4 değil belki ama ondan sonraki en iyi CoD. Üstelik çok oyunculu modlara da diyecek söz yok.

8.6





"ALTIMIZDA BEZE İHTİYACIMIZ VAR, LÜTFEN ÇABUK!" DİYE TÜRKÇELEŞTİRİNİZ -GÖKTUĞ YÜKSEL

Artık hayatımızın bir parçası haline gelen, hatta ve hatta her sene mutlaka yenisi çıkan NFS serisinin son oyununun incelemesine hoş geldiniz arkadaşlar. Beni tanıyan tanıyor, ailenizin "lastik yakan, asfalt ağlatan" yazarı olduğum için dergimizde özellikle yarış oyunlarını ben inceliyorum ve bundan da büyük bir zevk alıyorum. Seneler öncesinde dayımın Amerika'dan orijinal olarak, kutusuyla falan yolladığı *Need For Speed* ile bu uzun serüvene ilk adımımı atmıştım. NFS 1'in bütün yolları, arabaları falan hâlâ ezberimdedir, daha sonra 2 ve 3'ü oynadık sevdik. Dördü oynadık çok sevdik. Beşincisi Porsche'lere adanan oyundu yanlış hatırlamıyorsam... Sonra Hot Pursuit 2 çıktı, çok beğenmiştim. Ancak sanırım büyük rönesans bir sonraki oyun olan NFS Underground ile yaşanmıştı. NFS Underground'u sevmeyen adam tanımıyorum ben. Bir sürü yeni konsept bu oyunla bizlere tanıtılmıştı. Ayrıca grafikler konusunda da büyük bir gelişme görmüştük. Bir sene sonra da önceki oyunun devamı olan NFS UG 2 piyasaya yine bomba gibi düşmüştü ve araba modifiye etme konusunda günümüz oyunlarının çoğuna örnek teşkil etmişti. Nedense bir sonraki sene çıkan Most Wanted oyununu ben Underground'lardan daha çok sevmişimdir. Belki de o sıralar NFS UG'ı taklit edeceğim diye bir sürü yarış oyununun gecenin bir körü oynanıyor olmasından dolayıdır... Most Wanted ile uzun bir aradan sonra polisler tekrar oyuna geri dönmüş ve de tekrar gündüz gözüyle yarış yapılmaya başlanmıştır. Her ne kadar içinde sinir bozucu birtakım noktalar olsa da (özellikle de drift kâbusu) NFS Carbon, en son çıkan NFS oyunları arasından favorimdir. Özellikle bayır aşağı yarış modu çok hoşuma giderdi. Neyse, Carbon'dan sonra da işte bildiğiniz üzere geçen seneki ProStreet çıktı ve çoğu kişi tarafından beğenilmedi. Benim de beğendiğimi pek söyleyemeyeceğim çünkü kırk senelik NFS serisini tutup da simülasyon türünde yapmaya çalıştılar ve güzel olmadı, menü sistemi falan da berbattı ayrıca oyunda.



Hayır Göktuğ, senin arabanın kaza masraflarını karşılamak için altın saatimi satacak değilim. Daha yükselecek kur!

Evet, kısa bir NFS tarihçesinden sonra geliyoruz bu oyuna, yani NFS Undercover'a... Ne yazık ki artık ben de çoğunuz gibi yavaş yavaş NFS oyunlarından ümidimi kesmeye, beklentimi azaltmaya başlıyorum... Bunun sebebini yazı boyunca sizlere anlatacağım ancak ağzımdaki baklayı hemen çıkarmak istiyorum (ne kerevizi severim ne de baklayı) bu oyunu da pek beğenmedim arkadaşlar. Yani açık ve net olarak söylemek gerekirse "her sene çıkartıyoruz, bu sene de çıkartalım" düşüncesiyle çıkartılmış, oldukça bayağı bir oyun olmuş bu.

MERHABA BEN MAGGIE Q. GÖK, LÜTFEN SURATIMI YENİDEN DÜZENLE

İlla ki bir konu uyduracaklar ya, bu oyunun konusu da bizim gizli polis olmamız... Bence akıl alabildiğince (göz alabildiğince lafının yeni bir versiyonudur) alakasız ve yani nasıl diyeyim, saçma sapan bir konu olmuş. Maggie Q diye bir hatunu da başımıza koymuşlar, devamlı onunla iletişim halindeyiz. Konuya geri döneceğim de şu Maggie Q'dan başka kadın bulamadınız mı be kardeşim??? Yahu yemin ederim bir cumartesi akşamı çıkıp bi club'a falan gitsem elimi sallasam Maggie Q'dan daha güzel 50 tane kıza çarpar. Yemin ediyorum. Yani bu Maggie Q ne Allah aşkına ya... Ben bir türlü ısınamadım. Neyse artık n'apalım, tutup da oyunun içindeki hatunu değiştirecek halimiz yok. Çok vasat bir hatun ama bana göre. Bak hâlâ baktıkça sinir oluyorum kadına! Neyse.

Bu konu olayı beni sıkmaya başladı açıkçası arkadaşlar. Ulan yarış yapmak için illa bir konuya mı ihtiyacımız var ya? Dikkat edin, en kaliteli yarış oyunları, oyuna ekstradan bir konu dahil etmeyenlerdir. Mesela *GRID, DIRT, Project Gotham* serisi ve tabii ki *Gran Turismo* serisi. NFS yapımcıları yakında konu kıtlığı yaşayacaklar ve "*hacı beni dinle, amcaoğlun sünnet oluyor, 3 dakika içinde düğün salonuna yetişmen lazım, hadi gazla!*" türünden saçma sapan konulara girecekler. Veya "*kardeş sen bir Lego fabrikasında çalışıyorsun, bu Lego bloklarını saat 2'ye kadar tabakhaneye yetiştirmen lazım*" diyecekler, biz de her işi bırakıp tabakhaneye blok yetiştireceğiz. Boşverin konuyu monuyu bırakın adam gibi yarış ortamı yapın, kupa için yarışalım, zevk için yarışalım, şampiyonluk için yarışalım, kendimizi tatmin için yarışalım be bilader. Ne o polis molis?!

Ayrıca söylemeden edemeyeceğim, oyundaki oyunculuk(!) berbat... Yani aktörler o kadar klişe, o kadar tahmin edilebilir, o kadar sıradan ki sıkmaya başlıyor kısa bir süreden sonra. Hikâyenin ilerleyen kısımlarında enteresan birkaç sürprizle karşılaşacağınızı söylemeden edemeyeceğim yalnız.

AÇIK YOL - KAPALI YOL

Şimdi son zamanlarda çıkan yarış oyunlarında iki ana konsept var biliyorsunuz. Birincisi "open road" veya "open world" dediğimiz dev gibi bir şehirde kafanıza neresi eserse gideceğiniz mod. İkincisi de bildiğimiz, eskiden beri oynadığımız, "yollar belli, biz yarışımıza bakalım" konsepti. Açıkçası ben ikinciyi daha çok seviyorum çünkü bence yarış oyunları böyle daha mantıklı oluyor. Sırf bu açık yol konsepti yüzünden *Burnout Paradise*'a alışamadım. Yarış mı yapayım, haritayı mı takip edeyim anlayamıyorum bu tür oyunlarda. NFS Undercover'da da normalde etrafta istediğiniz gibi dolaşıyorsunuz ancak yarışlara başladığınızda gidebileceğiniz yol sarı beton bloklarla belirlenmiş oluyor. Bu bence güzel bir şey çünkü elli çeşit yoldan gidip bir noktaya varmak yerine herkesin aynı yoldan gitmesi, hatta çoğu yarış oyununda olduğu gibi yolları ezberleyip dönüşlere göre strateji yaratması falan daha mantıklı. O yüzden NFS Undercover'ın yarış kısmının da açık dünya olmaması açıkçası benim hoşuma gitti.

İŞTE BİR İNCELEME KLİŞESİ: GRAFİKLER ŞÖYLE, BÖYLE...

NFS oyunlarının en önemli özelliklerinden biri de canlı grafikleridir. Çoğu zaman, aynı dönemde çıkan diğer oyunlara toz yutturan NFS grafikleri için maalesef bu oyunda aynı şeyleri söyleyemeyeceğim. Öncelikli olarak bu güneş olayının artık suyunu çıkardıklarını söylemem gerekiyor. Yahu kardeşim şu güneşi biraz daha havaya kaldıramadınız mı Allah aşkına? Hep gözümüze gözümüze mi inecek, illa gölgelik mi koyalım monitörün tepesine, nedir yani? Anlayacağınız oyun boyunca güneş devamlı problem yaratıyor. Öyle anlar oluyor ki insan nereye gittiğini, nereden döneceğini göremiyor. Çok büyük bir problem bu. Tamam güneş efekti arada sırada iyidir de bunlar iyice abartmış. Güneş insanı sinir ediyor. Bunu şeye benzetiyorum, hani her şeyi tadında bırakmak güzeldir dedim ya... Mesela güzel bir kız düşünün, bu kız makyajsızken de güzeldir. Ancak çok hafif makyaj yapınca, mesela o yürek eriten yeşil gözlere hafif bir siyah sürme çekince gözleri daha da ortaya çıkartır ya. Azıcık da pembe rujla yüze renk katar, daha da güzelleşir... Şimdi bazı oyunlar bunu yapmayı iyi biliyor. Ancak NFS Undercover için diğer kız örneğini vereceğiz. O da şöyle ki, yine güzel bir kız düşünün, ancak bu kız makyajı abartır, ne bulduysa suratına sürüp o canım yüzü bir yüz olmaktan çıkarıp boya tahtasına çevirir ve sahip olduğu doğal güzelliğin de içine eder. İşte bu güneş olayı ile NFS Undercover bunu yapmayı başarmış.

Oyundaki bir başka problem de yollar. Bu adamlar yollara ne sürüyor çok merak ediyorum, ayna gibi parlıyor hepsi. Ne gereği var be bilader? Yani gündüz vakti o yol nasıl parlıyor öyle, onun da bir açıklaması varsa duymaktan mutlu olacağız tüm NFS oyuncuları olarak. Bir başka problem ise gölgeler...

>>







1- Piyasa yapmak için aldığımız arabayla sadece polisin dikkatini çekebilmek çok mantıksız!

2- Her tür yol, üstüne iki kat cila atılmış gibi parlıyor.

3- Polis de hız yapıyor, ona niye ceza kesmiyorsunuz ki? Bir tek enayi ben miyim?


Evet saçma sapan bir NFS bu ama en azından içine araba eklemeyi akıl etmişler.

Ne İyi? Ne Kötü?
+Klasik NFS oynanışı
+Araba çeşitliliği fena değil
+Detaylı modifiye
- Konu saçma sapan
- Mantıksızlıklarla dolu oynanış
- Sürüş zevki yok
- Grafiksel hatalar
- Zorlama bir oyun olmuş

>> Şimdi çok dikkat ettim, güneş tam önünüzde gözünüzü alırken yolda binaların yandan düşen gölgeleri var. Bu nasıl oluyor? Doğanın kanunları mı değişti, nedir olayınız hacılar? Güneş öndeyken gölge nasıl yandan düşüyor? Sağda ikinci bir güneşimiz mi var bizim bilmediğimiz? Ha gölgeler hakkında bir problem daha var, o da şu ki bazen büyük binaların kaplamaları 1-2 saniyeliğine koyu yeşile dönüyor, sonra tekrar normalleşiyor. Bu da bir grafik hatası olsa gerek. Benzeri hataları arabaların kaplamalarında da gördüm. İlk aldığım Camaro'nun logosunun yarısı gidip gidip geliyordu. Grafiksel olarak bir sürü problemle karşı karşıyayız. Şimdi bu oyundan sonra *GRID*'i açıp tek bir problem bile görmemek gerçekten sizi şoka sokabilir ama bu doğru. *GRID* bu oyunu ezim ezim eziyor, her konuda. Son yıllarda gördüğüm en harika yarış oyunu *GRID*...

Bir de *GRID*'den bahsederken şimdi aklıma geldi, bu oyunda ve hatta son NFS oyunlarında neden kokpit kamerası yok ben bunu da anlamıyorum. Ulan ilk oyunda bile kokpit kamerası vardı be. Hatta üçüncü oyundaki kokpit kamerasını o kadar güzel yapmışlardı ki hızlı giderken sağ-sol yaptığınızda G-force'dan ötürü kamera da ekstra bir eğilim falan gösteriyordu. Son oyunlarda kokpit kamerasını göremiyoruz, bunun sebebinin "tembellik" olduğunu düşünüyorum.


Sağdan sağdan gidersek belki polis abi bir şey demez, ha?

MANTIKSAL BOZUKLUKLAR

Dikkat ettim, son 5-6 senedir çıkan her NFS oyununda mutlaka sinirimi bozan bir nokta oluyor. Bu noktalar ya oyun modlarında oluyor ya da oyunun kendisinde. Mesela Most Wanted'ın en son bölümünde polislerin neredeyse geçilmesi imkansız olan blokları, Carbon'da yakalanması neredeyse imkansız olan birtakım adamlar, ProStreet'deki burnout olayı veya hızlı gidiyorken ufak bir hareketten sonra arabanın saçma sapan taklalar atması falan... Bu oyunda da adamı sinir eden şeyler var ve bence bunların başında Highway Battle yarışları geliyor. Oyunu oynadıkça bu yarışları göreceksiniz. Aslında konsept olarak çok zevkliler. Yapılması gereken dev gibi bir otobanda rakip arabayla aranızdaki mesafeyi açmak veya bir dakika boyunca rakibin önünde gitmek. Gel gör ki onlarca defa deneme ve devasa kazalar yaratmama rağmen bir kere olsun rakip arabanın diğerlerine çarptığını göremedim. Yahu herifin önünde envai çeşit araba kazası yaratıyorum, resmen bir kaos ortamı oluyor ama adam ne yapıyor ne ediyor hepsinden sıyrılıyor. Bu olay mantık sınırlarının dışına çıktığı için sinirimi bozdu. Büyük bir haksızlık var burada, bu olayı NFS Carbon'daki yakalanamayan arabalara benzettim biraz. Mantıksızlıklar bununla da sınırlı değil. Örneğin oyunda beton bloklar var (yolu limitleyen sarı bloklardan bahsetmiyorum), her çarptığınızda deniz topu edasıyla uçmaya başlıyor bunlar. Böyle beton blok mu olur? Veya elektrik direğine düşük bir hızla çarptığınızda bile langırt diye aşağı indiriyorsunuz elektrik direğini. Bu nasıl oluyor, anlamış değilim. Ayrıca dikkat ettim, mesela bir polis hemen yanınızda (arkanızda değil, yanınızda) sizi kovalıyor, polisleri ekarte etmek için üçgen logo ile simgelenen o önceden kurulmuş şeylere çarptığınız anda polis ona çarpmasına gerek kalmadan otomatik olarak ekarte edilmiş oluyor. Yani gözümle gördüm, adam yanımdaydı, o bariyere çarpıp demir boruları arkamda yola saldım, polis onları geçti ama sonra bi baktım polis onların arkasına gitmiş. Çok mantıksız olmuş. Son bir şey daha var. Polisler bizi kovalarken işte "eyalete şu kadar zarar vereceksin" görevleri var ya hani, etraftaki arabalara çarpınca eyalet niye zarara giriyor, onu anlamadım ben. Amerika'da hiçbir eyalette kaza sonrası milletin arabasının parasını eyaletin ödediğini görmedim ben, sigortalar ödüyor.

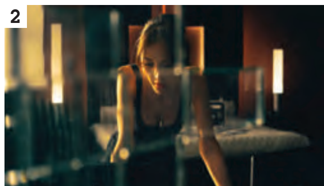
BU DA MI GOL DEĞİL BE HAKİM BEY?

Şimdi hep negatif yönlerden bahsettik, çünkü oyuna başladığımdan beri bunlar kafamı kurcaladı. Peki oyunun hiç mi güzel yanı yok? Elbette var. Örneğin eski "arcade" sürüş modu geri gelmiş. Senelerdir NFS oynayan arkadaşlar geçen senenin ProStreet'inden sonra tekrar özlerine geri dönme şansını bu oyunda yakalayacak. Ayrıca oyundaki zengin araba seçimi de cabası. Soundtrack eski oyunlardaki kadar güzel olmasa da yine de benzer oyunlardakinden daha iyi ve kaliteli hazırlanmış. Her ne kadar ben pek sevmesem de, polislerin geri dönmüş olması takip sevenleri sevindirecektir. Çünkü taa üçüncü oyundan beri NFS'in kanında olan bir şeydir polis kovalamacaları. Ayrıca hazır polis demişken online modlardan biri olan Hırsız-Polis modunun eğlenceli olduğundan da bahsetmeden edemeyeceğim. Bu modda takımlardan biri hırsız oluyor, diğerleri de polis olarak oynuyor ve tahmin edebileceğiniz üzere hırsızlar parayı çalıp belli bir yere götürmeye çalışırken polisler de onları yakalamaya uğraşıyor. Sonra takımlar yer değişiyor ve önceki oyunda polis olanlar hırsızlığa, hırsız olanlar da polisliğe terfi ediyor. Zevkli olmuş.

SON SÖZ

Arkadaşlar bir çırpıda yazımızın sonuna geldik. Maalesef yazının başında dediğim gibi (ağzımdan çıkardığım baklalar da kurudu bu arada, acayip koyu bir yeşil renk aldılar) bu NFS'yi NFS delisi olanlar haricinde kimseye öneremiyorum... PC platformunda son zamanlarda adam gibi yarış oyunu çıkmadığının farkındayım ve NFS iyi bir alternatif olarak gözükebilir ama ben yine de bu oyunu oynayacağıma *GRID* oynamaya devam ederim. Son senelerde beni en çok etkileyen, neredeyse kusursuz olan bir yarış oyunu varsa o da *GRID*'dir. Bu NFS bizler için hayal kırıklığı oldu ama bu demek değil ki EA'den ve Black Box'dan umudumuzu keseceğiz. Hayat inişler ve çıkışlarla doludur, böyle daha zevklidir. Her ne kadar geçen senenin ProStreet'inden güzel bir oyun olmuş olsa da Undercover beklentilerimizin altında kaldı, ben şahsen NFS adına yakıştıramadım bu oyunu. Olmadı EA.

1


2


1- Güneşin hem tepeden hem yandan vurduğu bu gezegene alışamadım bir türlü.

2- Maggie Q, Allah'ın adını verdim bir sus! Ben kendim bulurum yolu!

> **Tür:** Yarış > **Yapım:** EA Games > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (60 YTL) > **Yaş Sınırı:** 12+
> **Minimum Sistem:** 2,8GHz işlemci, 1GB RAM, GeForce 6500 / Radeon 9500 ekran kartı
> **Önerilen Sistem:** 3GHz işlemci, 1GB RAM, GeForce 6750 / Radeon X800XT ekran kartı
> **Web Sitesi:** www.needforspeed.com

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Oynanabilirlik	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl

İki yıl üstüste NFS serisinin yüzkaraları devam ediyor. Almayıp es geçseniz de bir şey kaybetmezsiniz.

6.3



LEFT 4 DEAD

ÖLENLERE GEÇMİŞ OLSUN, KALAN SAĞLAR BİZİMDİR

-SİNAN AKKOL

ve ("Eeeooorgh!" –TUĞBEK ÖLEK)

"…Son olarak şunu diyeceğim, Left 4 Dead'i oynadıktan sonra bana ne düşündüğünüzü yazın lütfen. Bana gaben@valvesoftware.com adresinden ulaşabilirsiniz. Yaptığımız her yeni oyundan sonra günde yaklaşık 10.000 mail alıyorum ve bunların hepsine cevap veremesem de hepsini okuyorum. Teşekkür ederim ve iyi eğlenceler."

Şunca yıllık oyuncuyum, daha önce hiçbir yapımcı, oyunu oynarken benim fikrime değer verdiğini söylememişti. Bu jestin en sevdiğim firmalardan biri olan Valve'dan gelmesi de beni hiç şaşırtmadı doğrusu. Valve'ın kurucusu ve sahibi Gabe Newell, oyunun *Yapımcı Görüşü* bölümüne başlarken, fikirlerinizi gönderin diye size e-posta adresini veriyor. Deli midir? Hayır *(Çünkü A Tale in the Desert'ın yapımcısı Andrew Teper'in websitesinden cep telefonunu vermesi, oyunu oyuncularla birlikte oynaması, bütün oyuncu etkinliklerine katılması yanında bu gereksiz bir artistliktir –Tuğbek)*. Çünkü bu adamlar iyi oyun yapmayı biliyor. Oyuncuların ne istediğini anlıyor ve sonuç olarak da çok güzel oyunlar çıkartıyorlar ortaya. Bir sonraki oyunlarını hep bir öncekinden sinsice topladıkları "istatistiklere" göre yapmaları da tüm adımlarını ileriye doğru atmalarını sağlıyor, hep biraz daha iyisini görüyoruz Valve'dan *(Keselim bu süpersin Valve muhabbetini de zombilere gelelim lütfen –TÖ)*.

Online FPS'leri bilirsiniz. İlk çıktıklarında *CoD4, CS, TF2* gibi oyunlarda herkes eşit derecede eğlenir çünkü oyuna her girdiğinizde yeni bir şeyler keşfedersiniz. Bu yüzden sunucuda orta sıralarda olmaktan memnunsunuzdur. Takımınıza birazcık da olsa katkıda bulunduğunuzu hisseder, eğlenirsiniz. Fakat sonra bir şeyler değişmeye başlar. Bir hafta oynamadığınız oyuna girdiğinizde, bir de bakarsınız ki herkes manyak olmuş! Tüm achievement'lar alınmış! Headshot'lar havada uçuşuyor, hayatınızın çoğu oynarken değil yeniden spawn olmayı beklerken geçiyor *(Eh sen headshot atamıyorsan oyun ne yapsın? –TÖ)*. Siz de inat eder, daha iyi oynamaya çabalarsınız ama ezilirsiniz *(Peh! Kendi adına konuş sen. –TÖ)*. İki dakika stres atmak için girdiğiniz oyundan daha da sinir sahibi olarak çıkarsınız *(Beceremeyince haliyle –TÖ)*. Görünen odur ki, sizin dışınızdaki herkes atı alıp Üsküdar'ı geçmiş, Şile yolunu yarılamıştır bile *(Fatsa civarındayız, Tiflis'e gelince kart atarız –TÖ)*.Ve yarışa o kadar geriden başlamaya gözünüz yemediğinden, oyunu "bir daha kimbilir ne zaman oynarım?" rafına kaldırırsınız.

İşte Left 4 Dead tam da bu noktada imdadımıza yetişti. Öyle bir oyun yapmış ki Valve, günde sadece 30 dakika şöyle bir girip istim atmak isteyenler için birebir *(Günde 30 dakika mı!!! L4D'e girdi mi 3 saatten önce çıkabilene adam demem ben –TÖ)*. *Crimsonland* gibi, *Peggle* gibi olmuş *(Neeeeeee!!! -TÖ)*. Hayatınızı adamak zorunda değilsiniz. Ustalaşmak için haftalar harcamak zorunda değilsiniz çünkü ustalaşmak zaten mümkün değil, oyun zaten çok basit: A noktasından B noktasına git… Giderken üstüne doğru koşturan zombileri vur... Aman arada sırada gelen özel zombilere dikkat et ve elinden geldiği kadar hayatta kalmaya çalış... Hepsi bu *(Hangi oyunu inceliyosun sen kuzum ya? Usta L4D oyuncusu gelecek horde'un kokusunu alır, 300 metreden Witch'i görür, bir şarjör mermiyle 50 zombi indirir... –TÖ)*. Oyunu en fazla 1 saat oynadıktan sonra, kendinizi çaylak gibi değil oyunun kralı gibi hissediyorsunuz.

TANK YOU VERY MUCH!

Peki oyun bu kadar basitse *(ki hiç değil –TÖ)*, nasıl bu kadar keyifli (*hem de çok keyifli –TÖ)*? İşin sırrı (Olin'de) *(Ya salacam zonbileri bak, cıvımadan anlat –TÖ)* Valve'ın oyuna kattığı yapay zekâ yönetmeninde (A.I. Director). Bu ikincil yapay zekâ, oyunda


Mediamarkt'ın yeni mağazasının açılışına yetişmeye çalışan teknoloji aşığı vatandaşlarımız, sabahın erken saatlerinde kuyruk olmaya başlamışlar bile...

sizin haricinizdeki her şeyi kontrol ediyor. Ekip halinde saldıran zombilerin (hele hele hele!) bir sonraki atağının ne zaman ve nerede olacağını, bölüm içindeki silah ve sağlık kitlerinin yerini, özel zombilerin hangi karanlık odadan tepenize atlayacağını ve tam da "oh kurtulduk!" deyip rahatladığınız anda Tank'ı ne şekilde başınıza musallat edeceğini hep o belirliyor *(Oyun içeriğini, oyuncuların davranışına göre dinamik olarak belirleyen ilk oyun L4D. Bu bir devrimdir oyun dünyası için. Herkesi saygı duruşuna çağırıyorum buradan. –TÖ).* Yönetmen, nabzınıza göre şerbet vermeyi genellikle çok iyi beceriyor. Temkinli, her köşe başını tarayarak, ağır ağır mı ilerliyorsunuz? Arka arkaya öyle saldırılar gönderiyor ki, o profesyonel, "go go go!" diyerek saat gibi çalışan ekipten geriye "Vıııyyy! Mermim bittiiii! Kolum koptiii!" diye ağlaşan bir sefiller sürüsü kalıyor. Veya gerçekten "noob"sunuz diyelim ve daha bölümün yarısına gelmeden nalları dikmek üzeresiniz… Hemen belli noktalara daha iyi silahları, birkaç tane de ağrı kesiciyi serpiştiriveriyor. Saldırıları kesip size nefes alacak, toparlanacak bir 30-40 saniye tanıyor... Ama genellikle şefkatli olduğundan değil, sizi o sessizlik anlarında strese sokmak için yapıyor bunu ve daima amacı sizi öldürmek. Bunu unutmayın. Dostunuz Yönetmen değil, doğru noktaya atılmış molotoftur.

Dört senaryosunun her biri beşer bölümden oluşuyor Left 4 Dead'in. İlk dört bölümde bir Safe House'dan diğerine ulaşmaya çalışırken, birilerinin bizi kurtarmaya geldiği son bölümde büyük bir saldırıyı savuşturmaya çabalıyoruz. Zombilerin resmen aktığı bu savunma bölümlerinden, senaryo aralarında da birkaç tane var. Buralarda sürekli ilerleyip zombi vurmanın monotonluğundan kurtulmamızı sağlamışlar *(Özel zombilerin saldırıları, beklenmedik olaylar sağolsun zaten hiçbir zaman monotonlaşmıyor oyun –TÖ),* doğru hazırlanırsanız bu saldırılar oldukça da eğlenceli. Ama içinizden birisi düştü mü, onun tuttuğu açıklıktan akmaya bir başladı mı zombiler, işiniz zor *(İyi bir zombi avcısı planını öyle bir yapar ki zaten kimse düşmez, düşen kaldırılır, es kaza ölen olsa bile onun açığını da kapatmasını bilir –TÖ).*

Oyunu üç şekilde oynayabiliyorsunuz: Bunlardan ilkinde, baştan sona yanınızda üç NPC'yle birlikte bilgisayara karşısınız ki en az zevkli olanı bu (zevksiz demedim) *(Yılın en zevkli online oyununun tek kişilik kısmından zevk alıyorsun yane? –TÖ).* Botlar inanılmaz gerçekçi hareket ediyor, hatta bir oyuncu sunucudan çıktığında onun karakterini bilgisayarın otomatikman devraldığını fark etmiyorsunuz bile *(Sen sürekli takım arkadaşlarını kollamaz, ne durumda olduklarını kontrol etmezsen fark etmezsin tabii. Sonra ağlarsın neden beynimi yediler diye –TÖ).* Yine de birkaç insanın bir araya gelip oynamasının zevkini veremiyor tabii. Bu da bizi oyunun en çok oynayacağınız moduna getiriyor: Co-Op *(Düzeltelim, gelmiş geçmiş en baba Co-Op –TÖ).* Bu modda dört kişilik Survivor ekibi olarak Yönetmen'in insafına kalmış bir şekilde bir Safe House'dan diğerine ulaşmaya çalışıyorsunuz. Takım halinde çalışmalı, yere düşen arkadaşlarınıza yardım edip kaldırmalı, gerektiğinde sağlık kitinizi vermelisiniz. L4D bu kadar yardımlaşarak oynanması gereken yegâne oyun. "Aman kimse ölmesin!" hissi o kadar belirgin ki, tanımadığınız birisini korumak isterken kendinizi zombi dalgasının önüne atıyorsunuz. Veya sizi iyileştirdi diye C'ye basıp bir NPC'ye "teşekkürler" deme ihtiyacı hissediyorsunuz *(Zaten elini o C'den hiç çekmeyecek, sürekli konuşup, hatta bağıra çağıra oynayacaksın oyunu. "Smoker got meeaa!!! Smoker got* >>

1- Bu mısır tarlası oyunun en gergin sahnelerine sahne oluyor (kendimi Türkçe'den attım ama ölmedim az önce :)

2- Valve "hiçbir şey anlatmadan hikâye anlatma" konusunda bir üstad. Left 4 Dead'in dünyasını da duvarlardaki yazılardan çıkartabiliyorsunuz. Mesela zombi kıyametinin Ekim 2009'da olacağını biliyor muydunuz?

1


2

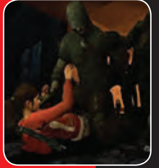


Smoker tam bir yalnız kurt avcısı. Eğer hayatta kalmak istiyorsanız, tek başınızayken ona yakalanmayın.

ZOMBİ DE OLSA İNSAN İNSANDIR

Zombi deyip geçmeyin, onlar da canlı, sadece biraz hastalar. Osmanlı zamanında su sesi ve müzikle iyileştirirdik biz onları ama modern zamanlardayız, o yüzden asılın tetiğe.


BOOMER: Tek bir mermide "BÖRF!" diye patlayan Boomer, doğru kullanıldığında Survivor'ların kâbusu olabilir. Üzerine kustuğu kişiye, etraftaki tüm zombi sürüsü hep birlikte çullanır, çok yakında patladığında ise bu etkiyi herkes benliğinde hisseder.


HUNTER: Hırlayıp tıslayarak yerde sürünen Hunter, acayip uzağa ve yükseğe zıplar. Saldırısı bir Survivor'ı tuttu mu, onu altına alıp pençelemeye başlar. Eğer bir arkadaşı gelip kurtarmazsa da öldürene kadar paralar.


SMOKER: Hayattayken sigarayı fazla kaçıran Smoker, inanılmaz uzun diliyle bir Survivor'ı çekip arkadaşlarının arasından uzaklaştırır. Ama kullanması en verimsiz zombidir, hem köh köh öksürdüğünden yerini belli eder, hem de diliyle birini tuttuğunda odun gibi sabit durduğundan kolay hedeftir.


WITCH: Siz oyunda yönetemeseniz de, iyi günündeki bir Survivor takımının kâbusu olabilir. Işık, ses, vurulma gibi şeylerden hiç hoşlanmaz, rahatsız edildiğinde onu rahatsız edene yönelip tek vuruşta yere düşürür, ikincisinde ise öldürür.


TANK: Uuu beybi! Bir gün siz de büyüyünce Tank olmak isteyeceksiniz. Yönetmen Survivor'lara kıl olduğunda onlara oyun arkadaşı olarak bu devasa canavarı gönderir. Tek başınıza öldürmeniz neredeyse imkânsız, 4 kişi birden sürekli sıktığınızda bile indirene kadar canınız çıkıyor. O yüzden zombi olarak oynarken "hazır olun, Tank olmak üzeresiniz!" mesajı geldiğinde, pis pis sırıtmakta haklısınız.



Versus modunda zombi olarak daima Survivor'ların yanında başlıyorsunuz. Ama onların sizi göremeyeceği bir mesafeye gidip öyle canlanmanız gerekiyor.

>> *meaaaa!". Ama NPC'lerle de konuşma tabii, deli derler –TÖ).* Çok acayip.

SMOKER'IN DİL DOSYALARI VE UZANTISI

Oyunu oynayabileceğiniz Versus Modu ise en zevklisi *(Beyinnsss yiyebiliyoz burdaaaa, nihaaaa –TÖ).* Bu modda yine 4 kişi Survivor ama 4 kişi de zombi oluyor ve başlıyor kedi-fare oyunu. Survivor'lar normalde nasıl oynuyorsa aynı şekilde devam ederken, zombi takımını oynamak çok ilginç: Smoker, Hunter, Boomer veya Tank adlı 4 özel zombiden birisi oluyorsunuz. Ve senaryodaki tüm bölümleri sırayla bir Survivor, bir zombi olarak oynuyorsunuz. Her bölüm sonunda puanlar hesaplanıyor, kim daha çok ilerlediyse o takım daha çok puan alıyor ve bir sonraki bölüme geçiliyor. Senaryo sonunda ise kazanan tarafa öpücük armağan ediliyor. Bu modda da zombiler yumurta gibi kırılgan (Tank hariç) çünkü sürekli Survivor'lara en yakın yerde spawn oluyorsunuz ve amacınız onları kendi ellerinizle öldürmek değil (Tank hariç), doğru zamanda saldırıp Survivor'ların birlikteliğini bozmak ve sürünün onlara daha çok hasar vermesini sağlamak *(Valla rakip çaylaksa öldürebiliyorsun da. Ayrıca bir kişi yerdeyken, Smoker, Hunter kombosunu iyi yaparsa üç kişi direkt rakip takımı kesebiliyor -TÖ).* Hangi tür zombi olarak çıkacağınıza Yönetmen karar veriyor ve arada sırada cömertliği tutarsa Tank olmanıza bile izin veriyor! Canım Yönetmenim, saygılar! *(Tank olmak kadar zevkli bir şey yok zaten oyunda. Önünüzde zavallı oyuncular panik halinde kaçışırken tek tek yakalayıp alaşağı ediveriyorsunuz, bam güm vurup eziyorsunuz. –TÖ)*

Bu arada, oyuna can veren en önemli şeylerden birisi de Survivor tiplemelerinin çok gerçekçi ve inandırıcı olmaları, sürekli kendi aralarında konuşmaları *(Ya zombileri anlatıyordun ne güzel. Şimdi zombi olunca bütün olayınız kafayı çalıştırmak. Doğru yerde çıkıp rakibi şaşkına uğratmalı, gafil avlamalısınız. En güzeli Hunter olmak. Survivor'ları sinsice takip edip sürüden ayrı düşene dalıyorsunuz. Tepesine çıkıp lime lime ederken arkadaşları gelene kadar en fazla hasarı vermeye bakıyorsunuz. –TÖ).* Biz multiplayer oynasak bile, karakterler kendi aralarında duruma uygun olarak konuşacak bir şeyler buluyor. Duruma göre değişen o kadar çok diyalog var ki bunları duymak hem eğlenceli, hem de hayat kurtarıcı olabilir. Louis'in "Witch duyuyorum! Işıkları kapatın" diye fısıldaması, Bill'in "burada silah buldum!" diye çığırması, sağlığı yerindeyken tüm ekibin şakalaşmaya başlaması falan oyunu renklendirdiği gibi farkına bile varmadan etrafta olup bitenlerden haberdar olmanızı da sağlıyor.

TAKIM OLMAYI ÖĞRETEN OYUN

Oyun oynayan 4 ayrı kişi değil, bir bütünün 4 parçası olduğunuzu çok hızlı bir şekilde öğreneceksiniz. Ve bunu öğrendikten sonra da yanınızdaki diğer oyuncuların ölmemesi için daha önce yapmadığınız şeyler yapmaya başlıyorsunuz. *CoD4*'te "ulan 5 frag daha alayım da raundu birinci bitireyim!" diye hesaplar peşindeyken, Left 4 Dead'de ölmenize ramak kala elinizdeki sağlık kitini hiç tanımadığınız birisine harcayabiliyorsunuz. Çıkan animasyonda havayı "pat pat" diye elleyerek adamı iyileştirirken "ben nasıl olsa başımın çaresine bakarım, senin daha çok ihtiyacın var!" diye düşünüyorsunuz. İstisnasız tüm online oyunlarda görülen açgözlülük, frag manyaklığı ve bunun doğal sonucu olan küfürleşmelerle L4D'de hiç karşılaşmadım. Herkes efendi, herkes yardımsever çünkü oyun bunu gerektiriyor.

Ha oyunda korku, heyecan hiç mi olmuyor? Oluyor elbette. Dört kişiden üçünün sağlığı sarıya, kırmızıya düştüğünde, ufukta Safe House gözükmüyorsa kalbiniz pırpır etmeye başlıyor. Her döndüğünüz köşe başında, sessiz geçen her saniye sonrasında gerilmeye başlıyorsunuz. Sadece, beklediğiniz kadar değil. *(Beklediğinizin çok ötesinde. Mesela zaten azıcık sağlığınız kalmışken bir Boomer gelip üzerinize kusuyor. Anlıyorsunuz ki iki saniye sonra üzerinize onlarca zombi çullanacak. Zaten nerdeyse kör olmuşsunuz, sırtınızı dayayacak bir duvar arıyorsunuz. Bir yandan dua ediyorsunuz, takım arkadaşlarınızın sizi koruyabilmesi için. Sonra önünüzde karaltılar beliriyor, panik halinde ateş etmeye başlıyorsunuz. Bazen sizi korumaya çalışan bir arkadaşınız da olabiliyor vurduğunuz. Nasıl bir heyecan, nasıl bir adrenalin anlatamam. Böylesine bir heyecan hissini ilk Aliens vs Predator'dan bu yana hissettiğimi hatırlamıyorum. –TÖ)*

Oyunun bir diğer eksiği ise belki de bu sessiz yardımlaşma mekaniğinden kaynaklanıyor. Quick Match ile bir oyuna yerleştirildiğinizde, takımınızdaki diğer üyelerle yardımlaşa yardımlaşa oyununuzu oynuyor, sonra eyvallah bile demeden çıkıyorsunuz *(O senin asosyalliğin kardeşim, eğer iyi bir takım oluşmuşsa, bütün bir senaryo birlikte oynanmışsa, sonrasında da lobide sıcak bir sohbet oluyor haliyle –TÖ).* L4D'in yardımlaşmayı gerekli kılan yanı insanları birlikte hareket etmeye yönlendirse de, basit yapısı nedeniyle beraber oynadığınız insanlarla bir bağ kuramıyorsunuz, haliyle bir bölümü tamamladığınızda büyük bir tatmin duygusu da elde edemiyorsunuz *(Bak yine basit yapı diyor ya! Yani insan iki saat boyunca zombilerle boğuşup sonunda kurtulduğunda tatmin olmuyorsa bunun sebebini çocukluğunda aramak lazım –TÖ).* Küfür müfür de olsa *CS, CoD 4, TF2* gibi oyunların sunucularında nice yeni arkadaşlıklar filizlenmiştir *(Aynı sunucuda günler geceler boyunca karşılaşınca insanlar arkadaş olur tabii. Ama iki el CS attığı adamla arkadaş olan duymadım ben –TÖ).* L4D bu anlamda "kullan ve at" tarzı online arkadaşlıklar sunuyor *(Neeee!!! Sen kullanıp attın mı şimdi beni? -TÖ).* L4D Steam arkadaş listenize yeni isimler katmayacak ne yazık ki *(Hele hele hele! Şimdiden benim arkadaş listemde altı yeni kişi var. Hatta birbirini tanımayan dört kişi ufaktan kurduk takımı, arada akşamları buluşup oynuyoruz hep birlikte. Külliyen yalan inanmayın hiçbir dediğine bu adamın! –TÖ)*

LEFT 4 DEAD'İN ARDINDAKİ FİKİR

Anlaşılan Valve bir fikrin çok iyi olduğunu anlayınca onu muhteşem bir oyuna çevirmeden rahat bırakmıyor. Left 4 Dead de böyle bir tespitin sonucu. Orange Box'ın yapımının ortalarında iken, sıkıntılı bir gün boyunca küçücük bir *Counter Strike* modunu oynamış Valve ekibi: Sadece bıçak kullanan teröristlerin, az sayıda CT'nin üstüne üstüne koşturduğu bu mod çok ilgilerini çekmiş. İşte Left 4 Dead, ismi *Terror Strike* olan bu modun evriminin en son hali. Hatta ilk başta L4D'in proje ismi bile Zombie Strike'mış :)

SİZİ BU BAŞARINIZDAN DOLAYI KUTLARIM!

Achievement olayı Xbox 360'cıların sahip olduğu en kıskanılası şey bence. Oyunu daha iyi ve daha çok oynayanlara verilen bu küçük ödülcükler, oyuncuları motive etmeyi başarıyor. Yeni Steam oyunlarında da çok güzel uygulanan achievement'ları kovalamak L4D'de de çok eğlenceli. Yalnız bir türlü "Witch'i tek bir headshot'ta indirmek" achievement'ını alamıyorum, nasıl iner ki o yaratık tek headshot'ta?! Her seferinde Witch'e ilk ateş eden ben olup ölüyorum ya!


1- Ne biçim bünyem var ya, su içsem yarıyor... Gerçi mermiler de beni yarıyor ama...


2- Zoey'in korkmasına gerek yok. 4 kişinin ortasına böyle dalan bir Hunter, çok uzun yaşamayacaktır.

1- Yanıyor olsa da, tepenize çullanmış bir Tank sizi uzun süre hayatta komayacaktır.

2- "Gorbon boyromonoz möborök olson!" "HOŞT! KIŞT! AİEEEE!...... Şeker veriim mi?"







Louis: "Hayda rinnaaa rinna rinanaaaay!"
Bill: "Daha içten, daha hissederek oyna Louis... Salla biraz... Shake your body on the floor!"
Siyahi Zombi: "Hınnn! Innngh! Ben de bilmiyorum ama sanırım oynayacağım, dayanamıyorum çünküm! "

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Aksiyonun dozu çok yüksek
+ Öğrenmek için çaba harcamayasınız diye her şeyi düşünmüş Valve
+ Zombilerin animasyonları asla sıkmayacak
+ Yönetmen bazen en beklemediğiniz anda sizi kündeye getiriyor
+ Çok eğlenceli...
- ...Taa ki "hep aynı" hissi dank edene kadar
- Yönetmen genellikle rutin davranıyor
- Steam sizi dolu sunuculara sokmaya çalışabiliyor
- Oynanışa çeşitlilik getirilseymiş

L4D'i mükemmellikten uzaklaştıran ikinci sorunu ise çok kısa sürede oynanışla ilgili her şeyin öğreniliyor olması *(Sen daha oyunun yarısını çözememişsin ama –TÖ)*. Tamam, Yönetmen heyecanı yüksek tutmak için bir şeyler yapıyor ama sizin yaptığınız her şey o kadar aynı ki, onuncu saatten sonra heyecan duymamaya başlıyorsunuz *(Nasıl hep aynı şey ya? L4D'de her şey aynıysa biz yıllarca saman gibi CS oynamışız. Düşmanı gör, vur, git bomba kur, ooof hep aynı. Allahım yaa! –TÖ)*. Oyuna acilen çeşitlilik katacak, farklılık ve bilinmezlik katacak şeyler gerekiyor… Mesela kolu bacağı koptuğu halde yerde sürünerek üstünüze gelebilen zombiler olsa… Veya *Diablo*'daki farklı renkli yaratıklar gibi, sürü halinde saldıran zombilerin arasında da daha sağlam, daha hızlı koşanlar olabilirdi. Tıpkı *Crimsonland*'de olduğu gibi, bir seviye atlama ve perk sistemi de bekliyorum. *(Ya sen git Crimsonland oyna o zaman. Renkli zombi ne Sinan, ağzından çıkanı kulağın duyuyor mu? Bırak bunları da oyunun haritaları nasıl şahane onu anlat –TÖ)*. Tabii bu tür eklemeler oynanışı da bu rafine halinden uzaklaştırıp karmaşıklaştıracaktır. Buradaki dengeyi tutturabileceğini düşünüyorum Valve'ın *(Gabe abi oyun süper, şahane hiç böyle saçma sapan şeyler eklemeyin aman. Aynen devam, yeni campaign bekliyoruz –TÖ)*. Yoksa eğlenmek için Yönetmen'in çok büyük pislikler düşünmesini beklemek zorunda olduğumuzdan "girip yarım saat L4D atayım" isteği giderek seyrekleşecek korkarım *(Yarım saat oynayıp bırakacak adam oynamasın zaten kardeşim. Yarım saatlik zombi mi olunurmuş? –TÖ)*.

SON SÖZLER

Left 4 Dead öyle bir oyun ki yapacak daha çok şey olsa daha çok sevecekmişiz, daha çok not alacakmış *(Oyunu inceleyen bu arkadaş zombi kültüründen azıcık nasibini alsa o notu alırdı korkma. Oyunda yapacak tonla şey var. Şu an online oyunlardan bir BF serisi zenginlik olarak yarışır L4D ile. Kimse CS ya da TF2'nin daha zengin olduğunu söylemesin lütfen! –TÖ)*. İçeriğin azlığından puan kırmak mümkün değil, Valve bence yine en doğrusunu yapmış, içeriği hafif tutarak bu konudaki açlığı doyuracak bir oyun çıkartmış ortaya *(Ya nesi hafif içeriğin! Şu haritaların zenginliğinden, oyunun her yanına yedirilmiş korku filmi parçalarından, bizim dışımızda nasıl bir delirmiş dünya olduğunu hissetmemizden bahset. Oyun boyunca başımıza bela olabilecek ne tuzaklar olduğundan, salakça bir hatamızın bütün takımın başına nasıl dert açacağından bahset! –TÖ)*. Ayrıca 4 kişilik Co-Op olarak şimdiye kadar gördüğüm en rafine oyun olmuş Left 4 Dead. Ve insanın aklında kalan anlar yaratmakta da çok başarılı. Tam bir saat boğuştuktan sonra, topallaya topallaya sizi kurtaracak helikoptere ulaşmaya çalışırken son anda bir Smoker'ın dili tarafından yakalanıp yeniden kâbus zombi sürüsünün içine çekildiğiniz an mesela… Siz Smoker'a doğru çırpına çırpına, yerde sürünerek ve dehşet içinde çığlık atarak yaklaşırken, helikoptere sizden 10 saniye önce ulaşmış olan ve aslında hiç tanımadığınız 2 arkadaşınızın yüz ifadelerindeki çelişkiyi resmen görüyorsunuz:

- Francis, inip yardım etmeyecek miyiz?!
- Biz kurtulduk Zoey, şimdi kalkacak helikopter.
- Ama gitmezsek ölmesini izlemem gerekecek…
- Yapabileceğin bir şey yok, Zoey dur!
- Kahretsin, ben iniyorum!...

Ve tam o sırada Yönetmen, üstünüze bölümün üçüncü Tank'ını salmaya karar veriyor.

Umalım ki Valve bu oyuna yeni içerikler, modlar ve haritalar çıkartmaya devam etsin. Çünkü Left 4 Dead için karanlıkta bekleyen parlak bir gelecek var *(Bugünü de fazlasıyla parlak, hıh! –TÖ) (Tuğbek, sen hiç ay ışığında benden dayak yedin mi? Tavsiye ederim... – SA)*.

OYNANIŞ TÜYOLARI

- Kapıları arkanızdan kapatın. Zombilerin hiçbir türü kapıları açamadığından her kapıyı kırmak en az 4-5 saniye kaybettirecektir.
- Arkadaşlarınız ölmeden aggro almak çok önemli. Yerdeki bir arkadaşınıza çullanan bir Tank'ı kendi üstünüze çekmenin en kolay yolu gidip dipçik atmaktır (peki bunu yapması yer mi, işte o tartışılır).
- Witch'i görünce dört kişi birden nişan alın ama ilk ateş eden en uzaktaki olsun. Witch kendisini "şaşırtana" ulaşana kadar işini bitirirsiniz.
- M16 beton duvarları bile deler. Eğer bir Hunter arkadaşınıza yan odada çullandıysa bu bilgi hayatını kurtarabilir.
- Eğer masada fazlaca kaldıysa, Safe House'dan çıkmadan önce sağlık kitlerinizi kullanın. Geri dönmek istemeyebilirsiniz.
- Bir silahı tamamen boşaldıktan sonra doldurmak daha uzun sürer.



Witch'i ağlarken rahatsız edene acırım. Çok acırım. Deli acırım.

> **Tür:** Online FPS > **Yapım:** Valve > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (60 YTL) > **Yaş Sınırı:** 18+ > **Minimum Sistem:** Intel Pentium 4 3 GHz/AMD Athlon64 X2 İşlemci, 1GB RAM, GeForce 6600/ATI Radeon 9600 Ekran Kartı, 7.5 GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Intel Pentium Core 2 DUO 2,4 GHz/AMD X2 6000+ İşlemci, 1GB RAM, GeForce 7600/ATI Radeon X1950 XT Ekran Kartı, 7.5 GB sabit disk alanı > **Web Sitesi:** www.steampowered.com

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Yeni içerikle beslenmezse ve sürekli oynarsanız sıkılabilirsiniz. Ama ufak dozajlarda oynamak için de ideal bir online oyun.

8.8



Zombi Notu **9.5**



FANTASTİK KURGUDA SON NOKTA SANKİ

-OLGAY ERTEZ

Yüz yıllardan beri savaşın ne kadar kötü, ne kadar sefil bir olay olduğunu anlata anlata bitiremeyen insanoğlu, yeri geldiğinde tüm bunları kenara bırakarak, savaşlarda yaşanan olaylara atfen methiyeler düzmeyi ve sonraki nesillere savaşı ballandıra ballandıra aktarmayı da iş edinmiştir. Doğanın dengesi mi, artık dengesizliği midir bilinmez hemen hemen her toplumda eşit miktarda ağıt ve kahramanlık destanına sahip olması dikkate şayandır. Bu yüzden de insanoğlu denen dengesiz bir türlü ders almamış, kendi türünü savaşlarla yok etmese de savaşlardan da vazgeçmemiştir. Sonra günün birinde EA adındaki firmada çalışan oyun tasarımcılarından biri çıkıp "eğer savaşmak bizim doğamızda varsa ve değiştiremiyorsak neden onu güzelleştirmiyoruz ki" demiş. Yanındaki kel, top sakallı, gözlüklü bir arkadaş da "savaş ister doğamızın parçası olsun, ister olmasın en güzel ekmek kapısı azizim. Yani Allah bin bereket versin şu İkinci Dünya Savaşı'nı çıkartan adama. O olmasa aç kalmıştım" diye eklemiş çöreğini kahvesine daldırarak. Bu fikir şirket içinde dilden dile yayılmış. En sonunda da şirketin kulelerindeki ofislerinde oturan, takım elbiseli adamlara kadar ulaşmış. Hemen bir masa etrafında toplanıp bazı çizelgeleri inceledikten sonra bir karara varmışlar. "Bu fikir tüm dünyayla paylaşılmalı" demişler, "tabii uygun bir ücret karşılığında". Derken bütçeler ayrılmış ve oyunun üretim süreci başlamış. Bir beyin fırtınası sırasında tasarımcılardan biri sormuş: "Savaş neden çıkar?" Diğeri cevaplamış: "Uluslararası hukuk ve bürokrasi yüzünden!" Bu yüzden yapacakları oyunda bilinen tüm uluslararası siyaset kurallarını alaşağı etmeye karar vermişler. Sonra başka biri sormuş: "Savaşları kimler yönetir?" Diğeri iç çekerek cevaplamış: "Yaşlı, asık suratlı generaller..." Ve buna da inat, oyuna savaşı yöneten güzel kızlar koymaya karar vermişler. Ama bu kızlar öyle güzel, öyle zarif olmalıymış ki bir eşi, benzeri daha görülmesin. En önemlisi bu kızlar o kadar güzel olmalıymış ki her şeyi, hatta savaşın acımasızlığı ve yıkımını bile unutturmalıymış. En sonunda çok uzak diyarlardan gelen binlerce kız arasından tarihin akışını değiştirmek üzere yedi tanesi seçilmiş. Ancak oyun piyasaya çıktığında, biz yani sivilceleri ve koca göbekleriyle övünen oyun editörleri bu oyunun türüne yazacak bir şey bulamamışlar. Çok aramış, yıllar boyu araştırmışlar.

Hatta Gandalf'a bile sormuşlar ama bir cevap alamamışlar. Sonunda oyun editörlerinden en bilgesi "hatun tabanlı strateji olsun!" demiş ve Red Alert 3 incelenmiş...

Nereden nereye... 1996'da tarih-siyasal kurgu olarak başlayan ve hemen kalbimi kazanan Red Alert, yıllar sonra bambaşka bir karakterle karşımda duruyor. Bugünleri de mi görecektim? Görecekmişim, hatta neydim değil, ne oldum demek lazımmış. Yanlış anlamayın, oyunu kötülemek için bir araba lafı sıralamıyorum şimdiden, hatta aslında ne kadar eğlenceli olduğunu keşfedeceğiz birazdan. Ancak konsept içindeki bu denli büyük bir değişimi yadırgamamak elde değil, hele de ilk Red Alert'in ne kadar soğuk, ciddi bir oyun olduğunu hatırlarsak. Bunamış ve 12 sene öncesini farklı hatırlıyor da olabilirim, mümkün tabii. Sözün özü, zamanında Red Alert'in kara kaşına, kara gözüne değil, aslında hep bu ciddi siyasal kurgu tarafına vurulmuştum.

Red Alert 2, kendi içinde az-biraz ciddi olan ama çok daha eğlenceli bir oyundu. Fantastik öğeler göze daha çok batıyordu. Saldırı yunusları, dev krakenler... Ciddiyetle eğlence arasında yine de bir denge var gibiydi diyelim. Yuri kısmına hiç girmiyorum. Oyunun tek sevmediğim yanıydı bu belki de. Ah Yuri! Bir de utanmadan eklenti paketinde ayrı bir fraksiyon olarak karşımıza çıkan Yuri! Hulkvari mutant askerler mi ararsın, yoksa tam ortasında yavru fil ebatlarında bir beyin olan tanklar mı... Ama yine de hoş kurgusuyla neşemize neşe katıyordu Red Alert 2.

Red Alert 3 ise ciddiyeti hepten bir kenara bırakıp tam gaz eğlenceye odaklanmış bir oyun. Grafiklerden birim tasarımlarına, seslendirmelerden ara videolara kadar her yere o eğlence ve dalga havası sinmiş. "Maşallah" yazılı kurdelesiyle ortalıkta dolanan sünnet çocuğu misali giydirilmiş Rus generalleri, her yere katanasıyla giren şaşkın bir Japon imparatoru ve daha neler neler...


Ciddi hava savunmasının olmadığı yerlere balon bombası atmak en sinir bozucu ve en etkili taktiklerinden biri

BİR ŞARKISIN SEN

Red Alert gibi bir serinin herhangi bir oyununda müziklerin ihmal edildiğini görmek büyük hayal kırıklığı olurdu. Neyse ki Red Alert 3 bizi bu açıdan kederlere salmadı. Aksine, dinamik müzikleriyle saçlarından bahar toplanası bir oyun olmuş. Oyunun çehresine göre o anda değişen müzik fikri gayet başarılı. Timothy Michael Wynn ve James Hannigan'ın da ellerine sağlık. Özellikle Japonların anime tarzı müziklerine hayran kalmamak elde değil. Bu arada büyük üstat Frank Klepacki de boş durmamış tabii, Hell March 3 ve Grinder 2'yi bizlere armağan ederek bir nevi eski günlere selam göndermiş. Biz de karşısında saygıyla eğiliyoruz.


Ekranın yarısını kaplayan bu canavar, aldığı hasarı onarmak için Sovyetler'in Tesla birimlerinden biri tarafından açılan bir elektrik saldırısına ihtiyaç duyar.

DAHA NELER NELER?

Japon İmparatoru da nereden çıktı değil mi? Efendim oyunumuz Sovyet Rusya'nın en kötü dönemlerinde başlıyor. Müttefikler karşısında zor duruma düşen Sovyetler, ekonomik ve siyasal olarak da çöküşün eşiğindedir. Halk ayaklanmış, sokaklarda "hani bana, hani bana!" şeklinde bağırmaktadır. Tüm üst düzey yönetici kadroysa tası tarağı toplayıp tropik adalara kaçma planları yapmaktadır. İşte bu sırada general Anatoly Cherdenko, başkan Nikolai Krukov'a uzun zamandır üstünde çalıştığı gizli bir projeden bahseder. Gizli proje yeni bir zaman makinasıdır. Mucidi Dr. Gregor Zelinsky, testler tamamlanmadığı için ne kadar "dokanmayın kardeşim! Makina soğuk..." dese de engel olamaz ve generallerin isteği üzerine topluca 1927 Brussel Uluslararası Fizik Konferansı'na ışınlanırlar. Generallerin amacı konferansa katılan ve ilk zaman makinası dahil müttefik gücün tüm teknolojisinin yaratıcısı olan Albert Einstein'dan imzalı bir resim alabilmektir. Einstein konuşmasını yapar ve kürsüden iner. Bu sırada general Cherdenko fırsat bu fırsat diyerek elini uzatır ama ne yazık ki Einstein statik elektriğin etkisiyle oracıkta hakkın rahmetine kavuşur (bkz. Zamanda yolculuk yaparken yünlü kazak giyilmez / bkz. Tıpkısının aynısı Einstein ile Hitler tokalaşınca da olmamış mıydı?). Tabii ölenle ölünmez ve Sovyet generaller geri dönerler. Döndüklerinde her şey değişmiştir. Mesela artık odada 42 inç bir LCD televizyon durmaktadır, yerler halıfleksle kaplanmıştır. Ha bir de tabii ki müttefikler Einstein'ın teknolojisi olmadan Sovyetler'e boyun eğmiş, Sovyetler coştukça coşmuştur. Lâkin zaman da öyle kafaya estikçe değiştirilecek bir şey değildir, bedelleri vardır. Japon İmparatorluğu müttefikler tarafından baskı altında tutulmadığı için kenarda güçlendikçe güçlenmiş, teknolojik ve askeri açıdan bir dev olmuştur. Sonunda da Sovyetler'i işgal tehdidiyle çıkagelmiştir. Bizim başkan Krukov acilen nükleer silahların devreye sokulmasını ister ancak bilmediği iki önemli şey vardır. İlki artık başkan tipsiz Cherdenko'dur, diğeri de nükleer silahlar Einstein'la birlikte tarih olmuştur. Bu noktada iş başa düşer ve devreye yılların eskitemediği "Commander!" olarak biz gireriz... >>

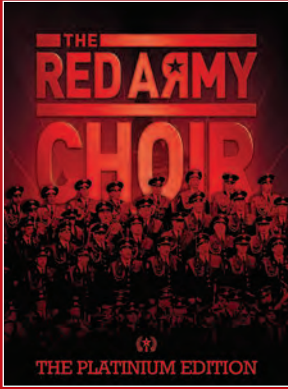


1- Resimde sağ üstte küçük dilini yutan Sovyet generalini görüyoruz. Birazdan da madalyalarını yemeye başlayacak. Vah zavallı...

2- Müttefiklerin dondurma atakları tek başına düşmanı yok etmez. Ama dondurulan karşı tarafın en güçlü zırhlı birimi bile tek bir kurşunla paramparça olabilir.







NEREDE O ESKİ BAYRAMLAR, NEREDE O ESKİ KIZIL ORDU

Kızıl Ordu'nun Kızıl Ordu olduğu zamanlarda yılbaşlarını, belirli gün ve haftaları Moskova'nın Kremlin Meydanı'nda kutlamak ayrı bir zevkti azizim. Kızıl Ordu korosuyla coşan halk, tanısın-tanımasın birbirine ufak tefek hediyeler verir, şampanyalar patlatır ve hep birlikte içerdi. Ama özellikle Kremlin'deki saat kulesinin önünde nöbet tutan askerlerin saat başı yer değiştirmesindeki o estetik göz kamaştırırdı. Ve tabii ki Kızıl Ordu Korosu'nun unutulmaz marşları;

1- Oh Fields, My Fields
2- Cossack's Song (From Virgin Earth)
3- Song Of The Volga Boatmen
4- The Cossacks
5- Let's Go
6- My Army

Not: Marşların orijinal isimleri Rusça ama CD'lerimin üstündeki Kiril alfabesini çözemediğim için İngilizcesini paylaşmakla yetiniyorum.



1- Beline katanasını takmış, ordan oraya dolaşıp emirler yağdırmasına aldanmayın. Şeker gibi bir adamdır bizim imparator…



2- Kirovlar'a saygı duymak gerek, hele bu kadar çoksa. Kaçmak tabii ki bir tercih.



"KORU, TAKİP ET, TAARRUZA GEÇ" GİBİ BASİT KOMUTLARI ALGILASA DA "ÖNCE GELİŞELİM, SONRA TEPESİNE ÇULLANIRIZ" ŞEKLİNDEKİ FANTEZİLERİ İDRAK EDEBİLMEKTEN ÇOK UZAK

YOLDAŞ YAPAY ZEKÂ

Komutayı ele alır almaz oyun yapısındaki asıl değişiklikler göze çarpmaya başlıyor. İlk önce oyunun çehresinin "co-op" üstüne oturtulduğunu keşfediyoruz. İster internet üzerinden başka bir oyuncu çağırarak, istersek de yapay zekâyı yoldaş olarak bağrımıza basıp görevleri bu şekilde oynuyoruz. İlk başta yaratıcı bir özellik gibi gözükse de görevler ilerledikçe hem görev tasarımlarında hem de oynanışta sebep olduğu tekdüzelik kabak gibi ortaya çıkıveriyor. İnternet üzerinden bir oyuncuyu oyuna davet edebilmek ya da yapay zekâyla el ele verip düşmanı bertaraf etmek çok anlamlı. Ancak benim gibi eski tüfek GZS ekolünden gelen ağır abiler tek başına, kanının son damlasına kadar savaşmak isteyecek. Bu yüzden üstüne basa basa söylüyorum; kayıtsız şartsız, yoldaşsız, tek kişilik, eski tarz bir mod mutlaka seçim ekranına eklenmeliydi. Diğer yandan sırf oyun iki kişilik olacak diye haritaların neredeyse tamamı simetrik tasarlanmış. Bu kadar kalabalık bir oyun için de haritalar fazla geniş değil ne yazık ki. Ama hepsi bir yana, oyunun kontrolüne tam anlamıyla sahip olamamanın acısı başka bir yana. Strateji dinamikleri yüzünden bölümler esnasında birden fazla kırılma noktası neredeyse yaşanmıyor. Başta yoğun bir saldırı, uzun soluklu bir direniş ve kırılma noktası... Çoğunlukla böyle. Müttefik yapay zekâ "dur, yapma, etme..." gibi laflardan anlamadığı için kontrol maalesef bizde olamıyor. Düşmanın başını ezdikten sonra biz kaynak toplamaya, teknoloji geliştirmeye, son vuruş için dehşet bir ordu kurmaya kalktığımızda sağolsun yapay zekâlı yoldaşımız başına buyruk takılmaya başlayarak haritada düşman namına ne varsa silip süpürebiliyor. "Koru, buraya saldır, takip et, taarruza geç" gibi basit komutları algılasa da "kardeş istersen gelişelim, sonra birlikte tepesine çullanırız" şeklindeki fantezileri idrak edebilmekten tabii ki çok uzak.

BÖLÜM SONU GENERALLERİ

Bölümlerde yanımızda veya karşımızda savaşan bu yapay zekâyı bir general temsil ediyor. Bu generaller ara videolarla hikâyenin kıyısına köşesine dahil olsalar da pek fazla etkin olduklarını söyleyemeyiz. Diğer yandan düşünüyorum da *CnC Generals: Zero Hour* eklenti paketindeki generaller ne kadar da işlevseldi. En azından karşımdaki düşmanın, mensubu olduğu tarafın genel yapısından ayrı bir taktikle savaştığını bilirdim. Buradaysa gerçekten de birer portre olmaktan öteye gidememişler.

CnC Generals'dan beri değişmeyen, "bölüm içinde yetenek puanı kazanmak ve bu puanlarla taktik özellikler kazanmak" özelliği aynen duruyor. Altını çizerek söylüyorum: Aynen. Bunca yıldır bu konuda üretken bir fikrin geliştirilememesi sizce de garip değil mi? Oysa bu sistem oyunun geneline dağıtılabilir, çeşitlendirilebilir ve etkisi daha yoğun hale getirilebilirdi.

Bölümlerin ve görev tasarımlarının çok da yaratıcı olmadığını az önce söylemiştim. Ama *CnC* çizgisine paralel kalitede olduğunu da söylemekte fayda var, bir oturduğunuzda görev bitene kadar başından kalkmak istemiyorsunuz. Asıl şikâyetçi olduğum kısım, görev öncesi brifing ekranındaki haritanın atmosfere katılamaması ve yer yer bölümler arasındaki kopukluklar. Her görevin başında ablalar telaşla "şöyle oldu, böyle oldu... Ah yandık, bittik..." diye serzenişte bulunsa da gelen kim, nereden geldi, nasıl geldi, görmek istiyor insan. Red Alert 2'de bile dünya haritası üstünde kimin müttefik, kimin Sovyet olduğu gözükür, hatta hangi kuvvetlerle kimin ne taraftan taktiksel harekât yapacağı tasvir edilirdi. Red Alert 3'te de bir dünya haritası var ama tamamen dekor amaçlı kalmış. "Şuraya saldırıyoruz, hayırlı olsun" gibisinden. Bu detay hem hikâyenin kurgusu hem de atmosfer açısından oldukça önemliydi oysa.

EĞLENCELİ KISMI

Sanırım bu kadar eleştiri yeter, biraz da nesini bu kadar eğlenceli bulduğumuzdan bahsedelim. Red Alert 3 alelâde bir devam oyunundan çok kendine has bir duruşu olan, bambaşka bir oyun olmuş.



Dışarıdan masum görünen bir maden aracı bir anda canavara dönüşse neler olur? Sanırım tüm takımı ezerek piyadeleri doğduğuna pişman eder. Evet…



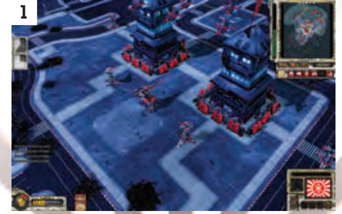
Japonlar'ın Rocket Angel birimleri tartışmasız oyunun en işe yarayanlarından. En başında hızlı bir hava birimi, üstüne üstlük her yöne (hava,kara,deniz) saldırı yapabiliyor, ayrıca da gayet makul bir fiyat istiyor…

Ne iyi? Ne Kötü?

+Esprili ara videolar
+Görevleri işbirliğiyle oynayabilmek
+Her birimin birden fazla kullanım alanının olması
+Dinamik müzikler
- Oyunu 5 defa yükleme esasına dayanan saçma sapan güvenlik sistemi
- Bölümleri online ya da offline ama ille de co-op oynamak zorunda olmamız
- Bölüm ve görev tasarımları çok da yaratıcı değil

1- Japonlar arsızlığı ele alıp istediği yere savunma kulesi kurmakla mükellef. Bu özelliği sonuna kadar kullanın ve stratejik noktalarda sağlam savunmalar kurun.





1

Grafiklerden birim tasarımına kadar bunu size hissettiriyor. Diğer taraftan eski serilerden ne alınıp korunduysa yeni katılan her şeyle kusursuz bir uyum sağlamış. Mesela yeni eklenen Japon İmparatorluğu sanki serinin başından beri varmış izlenimini veriyor (Yuri'nin aksine). Taraflar arasındaki denge ve tasarım farklılıkları da takdire şayan. Birbirinin aynısı, tekrar birimlere kesinlikle yer verilmemiş. İlk etapta insan "basit birimler, en azından piyadeler üç aşağı-beş yukarı aynıdır" diye düşünmeden edemiyor ama bu temel birimlerde bile ciddi farklar söz konusu. Bunun sebebi tüm birimlerin ikincil bir işlevi olması ve bu işlevlerin birimlere has, ayırt edici nitelikte olması. Bu da daha detaylı ve çeşitli stratejiler kurmaya hem imkân tanıyor hem de bazen oyun bu ince taktikleri kurabilmeniz için sizi zorluyor.

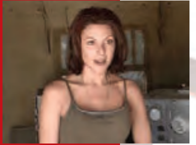
Tarafların üretim ve merkez geliştirme safhalarında da farklılık göstermeleri makro stratejilerde de etkin rol oynuyor. Mesela Japonların her yere kurulabilen paket bina sistemi hızlı açılışlara imkan sağlarken, müttefiklerin eskiden kalma önce parayı ödeyip sonra kuruluma geçme yöntemi ağır açılışları sevenlere hitap ediyor.

Savaş alanının denize taşması oyuna yeni bir heyecan katmış. Özellikle animasyon konusunda deniz ve hava birimleriyle cidden fazlaca uğraşılmış gibi. Psikolojik de olabilir ama oyunda deniz ve hava birimlerinin sanki kara birimlerine göre ezici bir taktik üstünlüğü varmış gibi geldi. Kara birimleriyle ne zaman müdahale yapmam gerekse yavaş kalıyordum mesela. Galiba oynayış tarzıyla alakalı.

Ve tabii ki ara videolar, Westwood'dan beri Red Alert serisinde değişmeyen gelenek. Etkileşimli film tadını verebilmeyi yine başarmış keratalar, hatta serinin diğer hiçbir oyununda olmadığı kadar. Bunda aktörlerin kalitesinin de büyük etkisi var kuşkusuz. Özellikle Star Trek ve Heroes serilerinden tanıdığımız ve sonsuz saygı duyduğumuz George Takei'yi Yoshiro, Prison Break serisi ve Constantine'deki Lucifer olarak hatırladığımız Peter Stormare'i da Dr. Gregor Zelinsky rolünde görmek büyük keyifti. Ama en çok, konuşurken ağzı-burnu farklı hareket eden, bir nevi kurabiye canavarı izlenimi veren General Shinzo Nagama rolündeki Bruce Locke'u tebrik etmek gerekiyor. Çok sık karşımıza çıkmasa da, yan bir karakter olsa da, Locke bu oyundan aklımızda kalacak birkaç keyifli karakterden birini başarıyla canlandırmış, helal olsun. Ara videolar bu kadar eğlenceli olunca bir sonraki bölümde nelerin yaşanacağını, nasıl bir bölümde oynayacağından daha fazla merak ediyor insan. Aslında sinematik açıdan bu kadar başarılı olması, oynanabilirliği de doğrudan etkiliyor kuşkusuz. Hatta üç tarafta da oyunu bitirdikten sonra oynamaya devam etmek o kadar da içinizden gelmiyor. Bu noktada oyunun ömrünü sorgulamak gerekiyor tabii.

Red Alert 3 gayet eğlenceli bir oyun olmuş. Türe pek fazla yenilik getirmese de başında keyifli saatler geçireceğinizi garanti ederim.

DÜNDEN BUGÜNE TANYA



Red Alert: Tam adı Tanya Adams olan özel harekât elemanıdır. Müttefik kuvvetlere gönüllü olarak katılmıştır. Ara videolarda Lynne Litteer'in canlandırdığı bu birim, ağır silahlı tanklara karşı oldukça etkisizdir ancak piyadeleri affetmemektedir. İki adet tabancası ve bol bol C4 patlayıcısı bulunan Tanya, ayrıca otomatik siper alması sayesinde tanklardan hafif yaralar alarak kolaylıkla kurtulabilmektedir.



Red Alert 2: İlk Tanya'ya göre daha enerjik, daha deli doludur ve artık "Special Agent Tanya" olarak anılmaktadır. Niye böyle bir şey yapılmıştır? Çünkü artık Amerikalıdır. Kari Wührer'in hayat verdiği bu birim akıllara "shake it baby!" nidalarıyla kazınmıştır. Ayrıca Tanya artık yüzebilmekte ve gemileri sabote etmek üzere denizlerde de kullanılabilmektedir.



Red Alert 3: Red Alert 2'deki Tanya karakterinin aynısı. Ancak artık işin içinde Jenny McCarthy faktörü var. Tabii kendisi Kari Wührer'in eline su dökemezdir çünkü o daha sevimli, daha içten, daha enerjik, daha "vuhuuuuu!" biridir, kalplerdeki yeri de ayrı olacaktır. Oysa yeni Tanya soğuk bir karakterdir. Çamurlu botlarıyla oraya buraya basmaktadır. Zamanı da 10 saniyeliğine geri almaktadır ama isterse bir saat geri alsın, kaç yazmaktadır... Sevmemişizdir!



> Tür: Gerçek zamanlı strateji **> Yapım:** EA Los Angeles **> Türkiye dağıtıcısı:** Aral İthalat (60 YTL)
> Yaş Sınırı: 18+ **> Minimum Sistem:** 2,2GHz işlemci, 1GB bellek, 128MB ATI Radeon X800 veya Nvidia Geforce 6800 ve üstü ekran kartı, 10GB sabit disk alanı **> Önerilen Sistem:** 2,6GHz işlemci, 2GB bellek, 256MB ATI Radeon HD3870 veya Nvidia Geforce 8800 GT ve üstü ekran kartı **> Web Sitesi:** www.commandandconquer.com

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★½☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Sonuna kadar keyifle oynanacak bir strateji. İster seriyi önceden tanıyın, isterse hiç tanışmamış olun ama bu eğlenceye siz de ortak olun.

8.0





TOMB RAIDER: UNDERWORLD

TOMB RAIDER: UNDERWORLD

SENİ KAPLANLAR YESİN LARA! -ALİ SEZGİN

Karşılaştığım bütün çirkin ithamların aksine içimdeki Lara Croft sevgisi kendisinin fiziksel hatlarından çok daha derin çizgilere dayanıyordu. Hayatı boyunca robot, korsan ve kimi zaman ikisinin karışımı bir varlığa dönüşerek dünyayı kurtarabileceğine inanan benim gibi bir adamın hayal gücü, tabii ki farklı çıkış kapıları aramaya devam edecekti. Tahmin edebileceğiniz üzere maceracı bir ninja-robot olamadım, bunun yerine oyunları, özellikle de Tomb Raider'ı keşfederek mutlu oldum. Londra sokaklarında kovalamacalar yaşayıp T-Rex'lerden kaçarken günlük hayatın monotonluğu artık o kadar önemli gelmiyordu. Her yeni Tomb Raider'da oyunun kalitesi bariz bir biçimde düşmesine rağmen ben kendimi kandırmaya devam ettim. "Bu sefer Eidos fark edecek. Bu kez eski Lara'nın kemikleri sızlamayacak." Şimdiye kadar benim bile inanmakta zorlandığım yalanlar yaklaşık bir yıl önce yazdığım Tomb Raider Underworld ön incelemesiyle değişmek üzereydi. İlk iki oyundan sonra neredeyse unutulan keşif ve macera duygusu geri gelecek, aksiyon severler için de derinleştirilmiş bir dövüş sistemi gelecekti. Bir Tomb Raider fanı daha fazla ne isteyebilir değil mi? Bu soruya cevap veremeyeceğim ama istediğimiz şeyin Underworld olmadığından eminim.

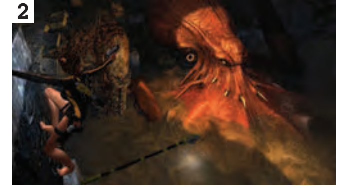
22 Aralık 2012. Bu tarihi televizyonlardan duymuş olma ihtimaliniz çok yüksek çünkü Maya mitolojisine göre Dünya'nın sona ereceği tarih bu (aynı gün *Duke Nukem Forever* da çıkacak). *Legend* macerası sırasında annesinin hayatta olduğunu öğrenen Lara, hem ona ulaşabilmek hem de babasının tamamlayamadığı tek görevi tamamlamak, yani Yıldırım Tanrısı Thor'un ünlü çekici Mjolnir'i ele geçirmek üzere yola çıkar. Elbette Mjolnir gibi güçlü bir silahı isteyen tek kişi Lara değildir ve sonuç olarak Lara hem Mjolnir'i koruma altına almalı, hem de yerüstünün yeraltı dünyasıyla bir olacağını söyleyen Maya kehanetinin gerçekleşmesini önlemelidir. Eh, bir de annesi var tabii, bütün bu iş gücün arasında onu da bir ara kurtaracağını ümit ediyorum.



1- Sualtı bölümlerinde Lara'mızın 3D haritasını ustaca kullanmanız lazım.

2- Kraken'den kolay kolay kurtulabileceğinizi sanmayın.





Uzunca bir küskünlüğün ardından *Legend* ile umut ışığını görüp Underworld'ü merakla bekleyen çok sayıda Tomb Raider hayranı olduğunu biliyorum. Buradan onlara iyi havadisler vermek isterdim ama ne yazık ki haberler kötü. Underworld'e Croft malikânesinde geçen kısa bir alıştırma bölümünün ardından Akdeniz'in sıcak sularında başlıyoruz. Açıkçası Tomb Raider denildiğinde aklıma ne çatışma sahneleri ne de başımı ağrıtan bulmacaları gelir. Lara'nın beni kendine çeken yanı... eee keşif duygusudur. Bir yeraltı tapınağını ilk defa gördüğünüzde, tuzaklarla dolu bir mezara ilk adımınızı tedirginlikle atarken aldığınız o tat bence Tomb Raider'ın özüdür. Birkaç basit bulmaca ve bolca abartılı atlayışın ardından girdiğimiz mağaranın bir yeraltı mezarı olduğunu farkederek keşfe başlıyoruz... Demek isterdim ama başlayamıyoruz. Underworld her yönüyle "ben ilk oyun emsal alınarak yapıldım" demesine rağmen özellikle bölüm tasarımları konusunda sınıfta kalıyor. İlk oyunda bile oyunun mimari yapısını ve dev poligonların kol gezdiği ormanları ilgi içinde izlemiş olmama rağmen maalesef Underworld'ün sunduklarından pek etkilenmedim. Elbette ki yeni nesil görsellerin de etkisiyle mekân tasarımları harika duruyor. Sorun şu ki bunların hepsi göz boyamadan ibaret. Zar zor ulaştığınız dev heykele, araya giren 5-6 saniyelik ara video sayesinde hızlıca göz atıyor ve bir daha asla dikkat etmiyorsunuz. Zira uzaktan harika görünen bu heykel, yaklaşıldığında oyuncuyu oyalamak için koyulan platform bulmacalarıyla dolup taşıyor, bir süreliğine oyalıyor da. Fakat kısa süre sonra içinizdeki o aç ve hain kâşif uyanıyor ve eğlence yerini hızlıca sıkıntıya bırakıyor. Akdeniz'de bir yeraltı mezarına giriyorsam denizin metrelerce altına öyle bir binanın nasıl kurulduğunu merak ederim. Thor'un mezarında esas aradığım şey tırmanabileceğim milyonlarca girinti çıkıntı değil, insanların tanrılarını övmek için kazıdıkları rünler, onun buz devlerine karşı verdiği epik çatışmayı anlatan fresklerdir. Underworld bana bu hisleri vermedi, bunun yerine nesli tükenmek üzere olan hayvanları öldüren, gördüğü her yere tırmanabilen bir kadın vardı karşımda. Bu kadın Lara'ya kesinlikle çok benziyor ama aynı zamanda bambaşka biri.

VAHŞİ DOĞANIN YAHŞİ KADINI

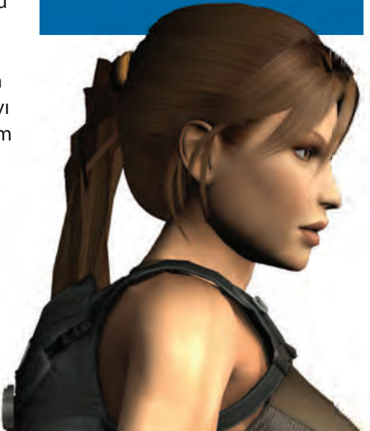
Bundan bir yıl öncesine döner ve Tomb Raider: Underworld için Berkant'la yaptığımız izlenim yazısına bakarsanız yapımcı Crystal Dynamics'in oyunla ilgili verdiği muhteşem sözleri hatırlarsınız: *"Vahşi hayvanlar orada sadece Lara'yı yemek için değil yaşayan varlıklar olarak bulunacaklar."* Yalan. Her zaman olduğu gibi belirli bir noktaya geldiğiniz anda, siz daha PETA kimliğinizi gösteremeden üzerinize atlayacaklar. *"Lara, Assasin's Creed'de olduğu gibi gördüğü her yere tırmanabilecek."* PEH! Bu konuda yapılan tek değişiklik Lara'nın el ve ayak pozisyonlarını çevredeki objelere göre ayarlaması olmuş. Yani yine tırmanabileceğimiz ve tırmanamayacağımız noktalar keskin çizgilerle ayrılmış. Aradaki tek fark Lara'nın daha gerçekçi hareket ediyor olması. *"Kurşunların yetersiz kaldığı durumlarda Lara yıllardır gizlediği karate hünerlerini sergilemeye başlayacak."* Bunun kısmen doğru olduğunu söyleyebilirdim, tabii karate denen şey havaya aynı tekmeyi defalarca savurmak olsaydı. Ortada *Uncharted: Drake's Fortune* gibi yakın dövüşü başarıyla kotarmış bir örnek varken oyuna basit bir tekme ekleyip "Lara artık yakın dövüşe de girebiliyor" demeye nasıl yüz buluyorlar, anlamıyorum.

Aslında Tomb Raider'ı bu kadar kötülemek istemiyorum ancak yerilmesi gereken o kadar çok yönü var ki... *Legend*'da başarıyla çalışan kamera sistemi nasıl olduysa Underworld ile yeniden saçmalamaya başlamış. Atlamam gereken noktayı oraya zıplayana kadar göremediğim çok fazla durum oldu. Hadi onu geçtim, üzerime ne olduğundan bile emin olmadığım zibilyon tane yaratık gelirken kameranın hepsini görmezden gelip sadece ateş ettiklerime odaklanması ne yazık ki rahatça kurtulabileceği pek çok durumda bile Lara'nın mama olmasına neden oldu. Aslında bu noktada kamera sistemini o >>

YOKSA MAYA TUTTU MU?

Mayaların 22 Aralık 2012 tarihinden sonrasına kesilmiş çekleri kabul etmediğini ve randevu vermediklerini biliyor muydunuz? Maya Hanedanı'ndan gelen bir diş doktorunuz varsa uzun vadeli dental planlar yapmamanızı tavsiye ediyorum.

Tomb Raider: Underworld'ün aksine yeraltı dünyasının kapılarının açılmasıyla değil büyük bir tufan sonucu dünyada hayatın sona ereceğini söyleyen Maya kehaneti aslında gerçeklikten o kadar da uzak gözükmüyor. Rezervlerin azalmaya başlamasıyla kutuplarda petrol aranır hale gelmesi, küresel ısınmanın etkileri gibi sorunlar insana belki de sağlam bir format zamanının geldiğini düşündürüyor ister istemez.







1- Sağlıklı gelişiminiz için, Lara'yı Underworld'de bir yerlere az tırmandırın... Veya vazgeçtik, bol bol tırmandırın.

2- Ekran görüntülerinde güzel gözükse de, animasyonlarında bir kesiklik, bir hamlık var Lara'mızın.




Sırf aksiyon olsun diye kendi evimi yaktım, patlattım... İşte maceracı ruh budur!

Ne İyi? Ne Kötü?

+Güzel grafikleri
+Legend'ın senaryosu devam ediyor
- Kamera sorunları
- Kötü çatışma sistemi
- Sıkıcı bölümler ve animasyonlar
- Dengesiz oynanış

>> kadar suçlamamak lazım. Sevgili Eidos, biliyorum bir şekilde bu satırları okuyacaksın; Tomb Raider'ın klasik dövüş sistemi bundan tam 13 yıl önce eğlenceliydi ama artık ortada aynı oyun sektörü yok. İki kişinin birbirine ateş ettiği ve adı Lara olanın hayatta kaldığı oyunlar yapmak ve oynamak için çok geç kalmış durumdayız. Yalvarıyorum, çatışma sistemini değiştirmeseniz bile en azından bir siper sistemi koyun oyuna yahu, kevgire döndü kızcağız. Bir de henüz bahsetmediğim bir denge sorunu olduğunu fark ettim. Denge derken Lara'nın sürekli düşüp ölmesinden bahsetmiyorum elbette, o tamamen benim kazmalığım. Ben Eidos'un kuramadığı dengeden bahsediyorum. Şöyle ki, macera oyunlarının aslında kimsenin bahsetmediği ama herkesçe bilinen basit bir kuralı vardır. Bulmaca ve aksiyon öğeleri doğru harmanlanmazsa, bunlardan birinin fazla oluşu veya bölümdeki dengelerin tam oturmaması oyuncuyu bir zaman sonra sıkmaya başlar. Underworld de tam olarak bu sorundan muzdarip. Oyun sizi resmen bir daha bulmaca görme fikrinden kusturabilecek kadar gereksiz sayıda bulmacaya boğuyor. Artık iyice bayıp tam oyunu bırakmaya karar verdiğinizde sıra aksiyon sahnelerine geliyor. Önce seviniyorsunuz, devam edeyim oynamaya diyorsunuz ama bu kez de aynı denklem aksiyon bölümleri için çalışmaya başlıyor. Çoğu zaman çatışma sahnelerinden sonra oyunu kapatmak zorunda kaldım çünkü söylediğim üzere karşımda son derece vasat bir sistem vardı.

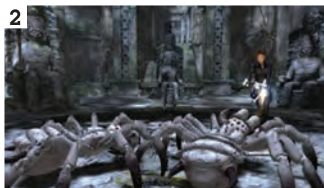

Her türlü silahım var ama ben uçan tekmeyle girerim böyle... Acıyor ama yaşasın macera!

YİNE Mİ VEDALAŞIYORUZ?

Sayfa limitimi gösteren kalın kırmızı çizgiye fazlasıyla yaklaştığım bu anları Tomb Raider: Underworld'ün olumlu yanlarına ayırmak istiyorum. Oyunda animasyonlar *Legend*'a göre fazlasıyla gelişmiş durumda. Lara önüne çıkan yaprakları itip sağa sola tırmanırken gerçekten tırmanıyormuş gibi yapıyor (*Assasin's Creed* ayarında değil hâlâ gerçi). Bir de özellikle *Legend*'ı bitirdiyseniz ve Lara'yla annesinin kaderini merak ediyorsanız zaten bu oyunu el mahkûm oynayacaksınız. Tomb Raider: Underworld'ün sorunu aslında *Legend*'ın yakaladığı olumlu havayı bir adım ileri götürmek isterken onun başarısını yanlış noktalara bağlaması olmuş. Crystal Dynamics verdiği sözlerin onda birini bile tutabilseydi şu an karşınızda bambaşka bir yazı ve çok daha mutlu bir Ali olabilirdi ama olmadı, ne yapalım...



1 

2 

1- Tuzaklar her zaman olduğu gibi ölümcül.

2- Pardon, soyunuz tükeniyor muydu? Tükenmiyor mu? O zaman gidebilirsiniz.

> **Yapım:** Crystal Dynamics > **Dağıtım:** Eidos > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (70 YTL) > **Yaş sınırı:** 16+ > **Minimum sistem:** Intel 3GHz / AMD 2,5GHz işlemci, 1GB RAM, GeForce 6800GT / ATI 1300XT ekran kartı, 8GB sabit disk alanı > **Önerilen sistem:** Intel C2D 2,2GHz / Athlon 64 X2 4400+, 2GB RAM, GeForce 9800 GTX / ATI HD4800 ekran kartı > **Web sitesi:** www.tombraider.com

OGZ Dövüş Kulübü

LARA'LAR SAVAŞIYOR

Bir süre önce kepenkleri indiren OGZ Dövüş Kulübü son bir düello için kapılarını açtı. Bu savaş özeldi. Eski ve yeninin, retro ve hip'in, poligonlarla shader'ların savaşı olacaktı. İlk Tomb Raider'ın orijinal Lara Croft'uyla Underworld'ün müşteri grubuna özel modifiye Lara'sı karşı karşıyaydı.

Maç için yerleştirdiğimiz portallarımız açıldı ve iki Lara da arenaya çıktı. Normalde aynı karakter olması gereken bu iki varlık birbirinden o kadar farklıydı ki... Birindeki poligon sayısının diğerinin neredeyse 2-3 bölümündeki toplam poligon sayısına eşit olduğunu görmemek için kör olmak gerekiyordu.

Çatışma kaçınılmazdı, dolayısıyla iki Lara da tek kelime etmeden hazırlıklara başladı. İkisinin de acelesi yoktu, Underworld'ün Lara'sı büyük bir güven içinde eski Lara'yı süzüyordu, diğerinin bilge bakışlarına aldırmadan. Aslında suç onun değildi, bu bakışların gizlendiği yüz öylesine pikselliydi ki, zar zor seçilen bu ifadeden bir şeyler çıkartabilme şansı yoktu yeni Lara'nın. Isınma hareketleri yapıyor, çevikliğini ve kullanabildiği onca silahı sergiliyordu. İlk Lara kesinlikle onun kadar atik, onun kadar yetenekli -ve özellikle- onun kadar güzel olamazdı. Yine de bir şeyler vardı havasında ve en büyük şansı kimsenin bunu fark etmemesiydi.

Artık sıcak çatışmaya saniyeler vardı ve eski Lara tam da kendisinden beklediğimiz gibi sürpriz bir açılış yaptı. Underworld'ün Croft'una seslendi: "Ortada bir sorun olduğunu biliyorsun. Bütün o makyajına, güçlü görünümüne rağmen sende olmayan çok önemli bir şey var bende. Ve o şey aramızdaki savaşın sonucunu doğrudan etkileyecek."

Yeni Lara, karşısındaki küçük kadının korkudan titremesini istiyordu, meydan okumasını değil. Ezmek için cevap verdi: "Saçmalama, senden daha güzelim, daha fazla hareketim, daha çok silahım var. Sense önüne gelen otları bile itemiyorsun! Beni nasıl alt edebilirsin? Bende olmayan ne var ki sende. . ."

Eski Lara'nın dudağının kenarı kıvrılırken bunu görebilen yoktu ama sorun değildi. O beklediği cevabı almıştı ve bunun hazzıyla yapıştırdı: "Ruh! Senin ruhun yok. Ne yaparsan yap benimle oynarken yaşadıkları hissi oyunculara veremeyeceksin. Benim hiçbir zaman shader'larım ve dinamik ışıklandırma efektlerim olmadı ama zaten ihtiyacım da yoktu. Seni tasarlamak için onlarca yetenekli yapımcı çalıştı, benim içinse milyonlarca oyuncunun hayal gücü. . ."

Underworld'ün Lara Croft'u bir kelime bile etmeden dakikalarca Lara'ya baktı. Aslında o an anladığı gerçeği hazmetmeye çalışıyor gibiydi. Sonunda dayanamayarak tabancasını kendine doğrulttu.

OGZ Dövüş Kulübü'nün son dövüşü aslında daha başlamadan bitmişti.

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Oynanabilirlik	★★☆☆☆
Eğlence	★★★☆☆

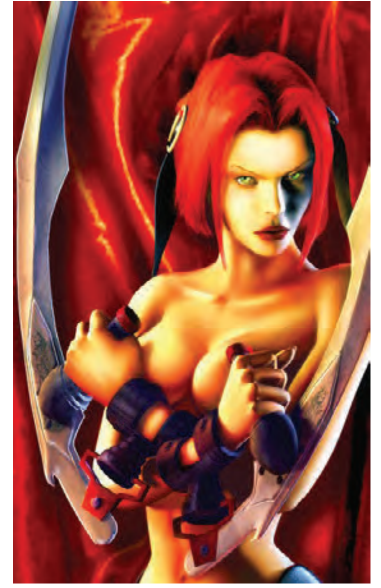
Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl

Lara, Underworld ile Uncharted'ın yakınına gelemiyor ve bir başka hayal kırıklığı olarak raflardaki yerini alıyor.

6.8




Oyun dünyasının ilk küçük göğüslü başrol oyuncusu bir şeyleri değiştirmeyi başaracak mı?



ERKEK BİR DÜNYANIN ÖTEKİLERİ

YA DA ERKEKLEŞEREK VAROLANLAR -K. MEHMET KENTEL

Kabul edelim, burası bir erkek dünyası. Bu derginin Yazı İşleri Müdürü'nün bir kadın olması Oyungezer'i özel yapsa da, genele baktığımızda bir istisna bu sadece. Çok ama çok önceden bir okurun sorduğu "okurlarının %99'u erkek olan bir dergi olarak neden kültür-sanat sayfalarınız var?" sorusunun uzağında elbette oyun dünyası; sektörün içinde oyunları yapan, onlar hakkında yazan kadınlar var. Neredeyse hepsinin ismini biliyoruz. İşte o kadar da azlar. Ama bu yazının derdi kafa saymak değil. Sektöre kadın elinin değmesini ne kadar önemli bulsak da, oyunların kendi karakterlerine yükledikleri cinsiyet rollerini sorgulamadan, oyunların idealize ettiği *erkek* ve *kadın* tiplerini tartışmadan, sadece sektörde daha çok kadın olmasını istemek o kadınların bir yerlere gelebilmek için daha çok "erkekleşmesi" mecburiyetini aşılamaz bir engel olarak önümüze bırakacak. Oysa bu dünyanın daha çok erkeğe ihtiyacı yok.

MEZAR YAĞMALAYAN KADINLAR

Lara Croft'a bakalım, onun oyun dünyasındaki en meşhur kadın kahramanı olduğuna şüphe yok, üstelik neredeyse tamamen erkek bir dünyada, kadın kahramanlara öncülük de yaptı 90'ların başında. Peki ama nelerle uğraştı bunca zaman boyunca? "Daha büyük amaçlar"la süslenmiş senaryoları onu dünyanın dört bir yanındaki tarihi kıymete sahip alanlara götürdü, buralardan birçok eser yağmaladı, bu sırada onlarca vahşi hayvan türünü yok olmaya yaklaştırdı ve her zaman için en önemli dostu silahları oldu. Lara Croft, erkek egemen oyun kültürünün sahip olabileceği en harika kahramandı. Geleneksel "beyaz erkek" rolünü başarıyla uyguluyordu, yağmacıydı, teknolojiye sahipti, şiddeti araçsallaştırmaktan hiçbir zaman kaçınmıyordu. Ama aynı zamanda büyük göğüslü, düzgün kalçalıydı ve hep bunları beğeniye "sunan" kıyafetler giyiyordu. Böylece "beyaz erkek", tarihsel rolünün son aşamasını da rahatlıkla oynayabiliyordu Lara Croft üzerinden: Röntgencilik. Her yeni Tomb Raider versiyonunda vücut ölçüleriyle oynanan Croft, böylece her sene yeni modeli çıkan bir araba gibi, bir meta olarak erkek beğenisine sunuldu. Lara Croft, bir kadın olmanın kendine özgü deneyimini oyuncuya asla sunmadığı, böylece erkek oyuncunun kendi "kadınlığı" üzerine düşünmesini sağlamadığı gibi, erkek rolünü, röntgene açılmış bir vücutta oynayarak erkek fantezisinin merkezine oturuyordu.

Kadının erkek karşısındaki tarihsel ezilmişliği, sadece kadına roller biçen bir toplumsal yapı nedeniyle gerçekleşmez. Erkek de aynı toplumsal yapı tarafından çeşitli rollerle donatılır ve bu roller aslında erkeği de o veya bu derecede belli koşullanmalara zorlar. Oyun dünyasının erkekleri de, genel kurallar dâhilinde, "güçlü beyaz erkek" rolünü oynadıkları sürece ekmek yiyebiliyor bu acımasız yerde. Kaslı-kuvvetli, çok iyi silah kullanan, gerektiğinde elbette zeki -ama silahı sayesinde buna pek ihtiyaç duymayan- bu erkekler de "beyaz erkek"in kendisi hakkındaki fantezisini yansıtıyor. Beyaz erkeğin kendi fantezileri, kadını bir vücuda indirgediği gibi "farklı erkeklik" hallerini de mümkün olduğunca görmezden geliyor, gerekirse onları kendi fantezilerini yeniden üretecek birer "yanlış erkek" kategorisine topluyor.

SAYIN OYUNCU, NEDEN KADIN?

"Erkeklik normları" çok güçlü olsa da, yine de farklı tip erkekler görmeye çok daha alışığız, farklı tipte kadınlar görmeye göre. Bunun nedeni asıl olarak oyunlarda kadınları görmeye alışık olmayışımız. Kadınların oyunlardaki varlığı her zaman bir meşruiyet sorununu beraberinde getiriyor, ya bir aşk ilişkisine ya da kadın kahramanın sahip olduğu bir ekstra özelliğe bağlanıyor. Kadınlar, yaşanan dünyanın normal ve *kadın* bir parçası olarak oyunlarda varolamıyor. Erkek cinselliğinin ve erkek libidosunun bilinçaltı uyarıcılarını sürekli canlı tutan oyunlar, kadınları erkek fantezilerinin ötesinde bir yere koyamıyor, onları gerçekçi kahramanlar olarak çizemiyor, kadın olmanın ne demek olduğunu erkek oyunculara gösteremiyor.

Oysa oyunların özgürleştirici potansiyelinin altında bu ihtimale de yer var. Bir erkeğe gerçekçi çizilmiş bir kadını oynatmak, onu gündelik hayatın tüm baskı ve şiddetiyle karşı karşıya bırakmak, böylece erkeğin kendi rolleri üzerine düşünmesini sağlamak hiç de olmayacak iş değil. Ya da tam tersine, gerçekçi değil ama hayal edilebilecek dünyalar çizmeyi deneyebilir oyunlar, kadınlarla erkeklerin aynı görünürlüğe sahip olduğu, farklı deneyimlerin özgürce yaşandığı, cinsiyet rollerinin baskı aracı olmaktan çıktığı dünyalar.

KARŞILAŞMALAR

Sahi, *heteroseksüelliğin* bu kadar kutsandığı oyuncu dünyasının, daha çok *gay* ve *lezbiyen* kahramanla tanışmasının vakti çoktan gelmedi mi? "Farklı" olmanın karikatürize edilmeden, çeşitlilik olsun diye değil, farklılığı anlamamız için yollar sunacak şekilde sunulması gerekmiyor mu? Şiddetin kırıldığı, özgürlüğün norm olduğu dünyalar yaratmakta, farklı deneyimlerle tanışmış ve onlara saygı duymayı öğrenmiş oyuncuların varlığı elzem değil mi?

Sektörde ve oyun dünyalarında daha çok kadın istiyoruz, bu ikisi zaten birbirini besleyecek iki süreç ama asıl olarak, bu kadınların "erkekleşmeden" de oralarda varolabildiğini görmek istiyoruz. Feminizmi "kadınların kendine küfredebiliyor olması" olarak gören bazı "çok bilen" erkeklere inat, kadınların kendi seslerini aktarıp, kadın olmanın nasıl bir şey olduğunu erkek oyunculara göstermelerini istiyoruz. Çünkü biliyoruz ki hayat *x* ve *y*'lerin zıtlığından oluşmuyor. Deneyimlerimiz iç içe, varlıklarımız birbirini içeriyor, erkeklik içinde *kadını*, kadınlık içinde *erkeki* taşıyor.

Oyuncuların pek sevdiği "gerçekçilik" özelliği, ancak kadınların, eşcinsellerin, travestilerin, transseksüellerin hikâyeleri de anlatılmaya başladığında bir şey ifade edebilir. Çünkü sanal ya da gerçek hayatta bizden gizleniyor olabilirler ama onlar varlar. Tomb Raider'da değil belki ama sokaklarda, belki de *Heavy Rain*'in yağmurları altında...





Sims birçok "norm"u olduğu gibi koruyup onları destekliyordu ama oyunun açık yapısı sayesinde oyuncular farklı deneyimleri yaşama fırsatı buldu. Homoseksüel çiftler evlat bile edinebiliyordu.



DIABLO 3 ÇIKANA KADAR EN İYİSİ BU (NE YAZIK Kİ) -ERCE GÜVEN

İlk Sacred'i hatırlayanınız var mı? Hani şu *Diablo* özentisi oyundan bahsediyorum. Evet... Hani hack & slash türüne yeni bir soluk getirmeyi amaçlayan, bol yaratıklı, bol ganimetli, geniş mi geniş dünyalı oyun... Bazıları oyunu çok sevmiş, hatta yere göğe sığdıramamış olabilir ama ne yalan söyleyeyim ben onlardan biri değildim. Hatta oyunu 1-2 saat oynadıktan sonra tarihin tozlu sayfalarındaki yerini almasının daha uygun olacağını düşünmüştüm. Kısmet değilmiş, Ascaron yaptığı hamleyle Sacred'ı yeniden karşıma çıkarttı. Tarihi değiştirmek, gönlümü kazanmak gibi planlar yapıyor. Peki bunu başarabiliyor mu? Bir ay içinde çıkan dört yama, bol miktarda hata, kendini fena halde tekrar eden oynanış ve 20GB (evet, yazıyla yirmi) kurulumuyla bir kez daha çuvallıyor Sacred. Beklentilerin bir başka bahara kalmasına sebep oluyor.

YİRMİ!

Sacred 2 deyince aklıma ilk gelen şey nedense oyunun 20 gigacık kurulumu oluyor. Tamam, haksızlık etmeyelim. Oyun normalde 13GB bir şey (!?) ama "Elite" kaplamaları kullanmak isteyenler bir 7GB daha yer ayırmak zorunda. Açıkçası Elite ve normal grafikler arasında 7GB'a değecek bir fark olduğunu söylemek çok zor. Hele ki Ascaron, "arkadaşlar 2GB RAM, bir de RAID 1 kurulumlu sabit diskleriniz yoksa Elite paketi kurmayın" deyince insanın daha ilk saniyeden oyundan soğuyası geliyor.

Biliyorum... Standart oyun inceleme düzenimin çok dışına taştım ama Sacred 2 artıları ve eksileriyle bunu hak eden bir oyun. Öncelikle çok güzel grafikleri var. Dedim ya, adamlar daha güzel grafikler için Elite paket bile yapmışlar, buradan bile görselliğin oyunun öne çıkarılan parçalarından biri olduğu anlaşılıyor. Son derece iç açıcı mekanlar, son derece iç gıcıklayıcı (!?) Seraphim insanı, canlı renkler ve dev gibi bir oyun alanı birleşince günümüzün en hoş görünen Aksiyon-RYO'larından biriyle karşı karşıya kalıyoruz.

Ama "sabit" görseller bu kadar göz alıcıyken, ortalık biraz hareketlendiği anda işin rengi bir parça değişiyor ve karakter animasyonlarındaki hantallık hemen dikkat çekiyor. Özellikle binek üzerindeki hareketler Kara Murat filmlerinde gördüklerimizden bile kötü desem yalan olmaz. Yine de Seraphim'i her türlü binek üzerinde, havada ve karada görmenizi tavsiye etmeden geçemeyeceğim.

ALTI

Ascaron, Arcania'nın gizemli dünyasını fethedebilmeniz için size altı farklı oyun tarzı sunuyor. Gerçekten de oyundaki altı karakterin her birinin diğerlerinden oldukça farklı oyun dinamiklerine sahip olması çok güzel. Oyun süresinin uzunluğu hesaba katıldığında Sacred 2'yi tekrar tekrar oynamak ister misiniz bilemem ancak kendilerine has birtakım görevlerle renklenen bu altı karakteri de denemenizi şiddetle tavsiye ederim. Ancak bir karakterde ustalaşmak ve ve oyunu bitirdikçe açılan zorluk seviyelerini denemek istiyorsanız ne yazık ki aynı karaktere saplanıp kalmanız gerekiyor. Seçebileceğiniz karakterler benzer tüm A-RYO'larda olduğu gibi yakın dövüş ustalarından büyücülere kadar birkaç türü içeriyor. Tahmin edebileceğiniz gibi Sacred 2'nin en dikkat çekici karakteri Seraphim olsa da kara büyücü Inquisitor'u birkaç level kullanan herkes bu karaktere âşık oluyor. Zaten bu ikisinin, oyunun asıl karakterleri olduğu ortada. Zira ikisi de sadece kendilerine özgü ana senaryolarda seçilebilir oluyor. Diğer dört karakter sınıfı hem aydınlık hem de karanlık senaryoda kullanılabiliyorken Seraphim sadece aydınlık, Inquisitor ise sadece karanlık senaryoda seçilebiliyor.


O ayakkabıların önümüzdeki maceraya pek uygun olduğunu sanmıyorum.

BİRKAÇ YÜZ

Sacred 2 gerçekten de kocaman bir dünyaya sahip. Oyunu saatlerce oynayıp ana haritanın sadece ufacık bir bölümünü keşfettiğinizi görme ihtimaliniz son derece yüksek. Hal böyle olunca yüzlerce saatlik oyun süresi, bol miktarda düşman, istemediğiniz kadar ganimet ve de sağlık iksiri tuşuna basan parma-


Inquisitor'un her halinden oyunun kötü adamı olduğu belli oluyor.


Seviye atladıkça kullanabildiğiniz özel yetenek kısayolları da artıyor.


Oyunda sadece 3 ana başlık altında 15 özel yetenek kullanabiliyorsunuz.







Tamam… Belki Diablo 3 değil ama Sacred 2 de hiç fena görünmüyor.



Ne İyi? Ne Kötü?

+ İlginç karakter sınıfları
+ Ganimet açlığınızı dindiriyor
+ Etkileyici görseller
+ Blind Guardian
- Kendini çok tekrar ediyor
- Yenilik adına hiçbir şey yok
- Grafik ve kamera hataları

ğınızda keskin bir ağrı kaçınılmaz hale geliyor. Gel gör ki oyunun kendini tekrar eden yapısı da burada kendini gösteriyor. Seviye atladıkça geliştirebildiğiniz yetenekleriniz ne yazık ki hiç etkileyici değil. Her karakter son derece sınırlı yeteneklere sahip ve burada kesinlikle bir *Diablo* ya da *Titan Quest* derinliği bulmak mümkün değil.

Hele özel yeteneklerinizi atadığınız kısa yol tuşlarının sayısının sadece 8 olması anlaşılır gibi değil. Eğer türe yenilik getirmeye çalışıyorsanız alın size yenilik yapacak bir konu. Neden bu konuda türün önceki oyunlarına benzemek için çaba sarf edildiğini, DVO'lardaki gibi 10'larla ifade edilen kısa yol tuşlarına yer verilmediğini Ascaron'a sormak lazım. Eğer bu hareket de "casual" oyuncuları soğutmamak içinse inanın onlar bile kendilerinin aptal yerine konduğunu düşünmeye başladı.

ON ALTI

Biliyorum ki delicesine ganimet toplamayı, saatlerce tek başına ekranın karşısına çivilenmeyi ve aynı düşmanları tekrar tekrar kesmeyi herkes sevmiyor. Ascaron da bunun farkında olacak ki aynı anda 16 kişinin birlikte oynayabilmesini sağlayan bir çoklu oyuncu sistemi geliştirmiş. Bu oyun modlarını kullanarak ister oyunculara karşı oynayabiliyor isterseniz de işbirliği yapıp Arcania'nın altını üstüne getirebiliyorsunuz. Açıkçası DVO'larda bile yalnız başına takılmayı seven biri olarak hack & slash türünü en azından bir arkadaşımla birlikte oynamak çok hoşuma gidiyor. *Diablo 2*'yi abimle birlikte kaç kez bitirdiğimi hatırlamıyorum bile. Emin olun, Sacred 2 de birileriyle birlikte oynandığında çok daha keyifli hale gelen oyunlardan. Ascaron'un size bu noktada önemli bir hediyesi var. Oyunun tam sürümünü 24 saatliğine de olsa arkadaşlarınızın ya da aile bireylerinin oynamasına izin veriliyor. Bu süre içerisinde oyunu hiçbir özelliği kırpılmadan oynayabiliyor ve ödeyeceğiniz paraya değip değmeyeceğini test etme şansını buluyorsunuz.

BİNLER

Tabii arkadaşlarınızla beraber o yaratık benim bu yaratık senin kesip dururken inanılmaz miktarda ganimetle karşılaşıyorsunuz. Sürekli daha iyi eşyaları toplamak için girdiğiniz bu yarış onlarca saat boyunca aynı hızda devam ediyor. *Diablo* zamanından beri alışık olduğumuz üzere, renk renk eşyaları toplarken envanter sisteminin içinde boğulup gitmeniz işten bile değil. Bu noktada *Diablo III*'te düzeleceğini umduğumuz ciddi bir sorunla karşı karşıya kalıyorsunuz: Bulduğunuz eşyaların neredeyse yarısı, karakterinize uygun değil. Bu eşyalar hem envanterinizde önemli bir yer kaplıyor hem de uzun süre uğraşıp öldürdüğünüz bir boss'tan düşen Temple Guardian silahı yüzünden sinir krizi geçirmenin eşiğine geliyorsunuz (o silahla karakterinizi oracıkta kesmek istiyorsunuz fakat bu bile mümkün olmuyor).

Yine de, bunun en azından bir hata olmadığını düşünerek kendinizi teselli etmek zorundasınız çünkü oyunun performansından tutun da zamansız çakılmalara kadar birçok hata sizi bekliyor. 2.02 sürümünden beri Sacred 2'yi oynamaya çalışan biri olarak söyleyebilirim ki en son 2.12 sürümü bile hataların ancak yarısını ortadan kaldırıyor. Düşmanlarınızın durup dururken ortadan kaybolmasını, eskort görevlerinde peşinizden gelmesi gereken karakterin abuk subuk yerlere dolaşmasını, feci kamera hatalarını bir kenara bıraksanız bile her an oyundan tamamen soğumanızı sağlayacak alakasız bir hatayla karşılaşabiliyorsunuz.

İşin en acıklı tarafı, bu hataları yok etmekten sorumlu yapımcı firmanın tüm sorunların adresi olarak yasal olmayan kopyalardaki kırılmış dosyaları gösteriyor olması. Durum böyle olunca Ascaron'un forumları tonla para vererek oyunu satın almış oyuncuların hayal kırıklığı mesajlarıyla dolup taşıyor. Neyse ki Ascaron bahanelerin arkasına sığınmayı bir kenara bırakıp oyunu 2.12'ye taşıdı ve keyfimizin biraz olsun yerine gelmesini sağladı.

YEDİ

Bu 7 rakamının oyunla hiçbir ilgisi yok. Sayfanın altındaki değerlendirme kutusunda bu rakamı görecek ve bu kadar eleştirdiğim bir oyuna neden nispeten yüksek bir not verdiğimi merak edeceksiniz.

Bir defa oyunun resmi grubu olan Blind Guardian'ın parçaları çok hoş. Şaka bir yana Ascaron, Sacred 2'yle birçok firmanın artık denemeye bile cesaret edemediği *Diablo* arenasına cesur bir dönüş yapıyor. Hele ki bunu en son deneyen IronLore'un bence son derece başarılı *Titan Quest*'inden sonra battığını düşünürsek alkışı hak eden bir iş başarmış Ascaron.



Temple Guardian kuşkusuz oyunun en enteresan karakteri.

> **Tür:** Akisyon-RYO > **Yapım:** Ascaron Entertainment > **Türkiye Dağıtıcısı:** Yok > **Yaş Sınırı:** 16+ > **Minimum Sistem:** 2.4GHz İşlemci, 1GB RAM, ATI 9800 ya da GF6800 > **Önerilen Sistem:** C2D 2.0GHz İşlemci, 1GB RAM, ATI HD3700 ya da GF8800 > **Web Sitesi:** www.sacred2.com

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★★☆☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Eğer derdiniz ganimet toplamaksa bugün için Sacred 2'den iyisini bulamazsınız.

7.0



DEADSPACE

HALBUKİ UFUK FACİASINI AŞMAMIZA "ŞU KADARCIK" KALMIŞTI -SİNAN AKKOL

Oradasın biliyorum. Odanın içinden takırtıların, iniltilerin, iğrenç ve etsi şapırtıların geliyor. Ve benim içeriye adımımı atasım yok. Hadi bir cesaret dediğim anda, içeri dalıp sağa yönelirsem biliyorum ki sen öbür tarafımda olacaksın ve beni ortamdan ikiye ayıracaksın. Kaçsam, havalandırma deliklerine girip en beklemediğim anda tepeme atlayacaksın. Bu bana çektirdiğin ne ıstıraptır ey yaratık! Titre ve kendine gel, bir oyun karakteri olduğunu bil ve… Aha yine gitti kellem…

Bazı oyunlar vardır ki onları eksikleriyle, günahlarıyla sevmek, çok sevmek istersiniz. Ama oyunun hataları buna izin vermez. Tıpkı muhteşem bir cumartesi sabahı kahvaltıda yemek için hazırladığınız mis gibi, dumanı tüten, ama içine irili ufaklı kabuklar düşmüş sahanda yumurta gibidir. Keyif almak için hataları ayıklamaktansa bütün bütün lüpletmeniz gerekir. İşte Deadspace de sevmek için biraz çabalamak gereken bu tür oyunlardan biri. Çünkü ilk oynayışınızda kolaylığı yüzünden, "hayatta kalma" mücadelesini pek yaşatamasa da, ikinci kez ve bu defa Impossible zorluk seviyesini seçerek oynadığınızda kalbiniz de teklemeye başlıyor.

Hayatta kalma üzerine kurulu oyunlarda (survival horror ya da kısaca SH) ideal zorluk seviyesini yakalamak çok önemlidir. Sizi mermi denizinde yüzdürür ve karşınıza çıkan her yaratığı da bebek maması kıvamında sunarsa, kızgın bıçağın tereyağını biçmesi gibi oyunun içinden zevk almadan kayıp geçersiniz. Son yıllarda oyuncuyu elinden tutup oyunun sonuna kadar "tay tay" götürmenin moda olduğunu, bir köşeye sinip iki nefeslenince sağlığınızın düzeldiği "gizli ölümsüzlük" sisteminin de çoğu oyuna yerleştiğini düşünürseniz, son yıllarda neden düzgün bir SH oynamadığımızı anlarsınız.

Deadspace ilk değil ama ikinci oynayışınızda ağzınızın payını vererek "hayatta kalma" güdüsünü iliklerimize kadar hissettiriyor.

PLANET CRACKER

Çok da uzak olmayan bir gelecekte geçiyor Deadspace. Dünya dışı gezegenlerden devasa parçalar kopartıp işleyen ve bunları eriyik metal haline getiren efsanevi maden gemisi USG Ishimura'yla son görevi sırasında bağlantı kesilir. Ishimura çok gelişmiş, hatasız çalışan bir gemidir ve 25 yıllık hizmeti süresince asla haberleşme kanallarından tamamen düşmemiştir. Haliyle geminin sahibi olan şirken CEC, Ishimura'da ne sorun olduğunu araştırması için küçük bir ekip yollar.

İşte bu ekipteki gemi mühendisi Isaac'i biz yönetiyoruz. Gemiye gelmemizin bir sebebi de nişanlımız Nicole'un da gemi mürettebatından olması ve bize gönderdiği son mesajı sebebiyle tuhaf bir şeyler döndüğünden şüphelenmeye başlamamız. Yani hem gemiyi hem de kızı kurtarıp Gordon Freeman'ın gıpta edeceği bir oyun karakteri olacağız.

Amma velakin geminin sıkılacak birkaç cıvatadan ve Isaac'in denkleştirdiği başlık parasından daha büyük problemleri vardır. Gemi gemilikten çıkmış, basbayağı cehennemin bizim evrendeki şubesi haline gelmiştir. Mürettebat her anlamda üçe bölünmüştür: Hayatta kalıp delirenler, efendi gibi ölüler, metal koridorlarda sürünen, uluyan ve sizi parçalamak için bekleyen ölüler (Necromorph). Gövdeler, kollar ve bacaklar. Alt, üst ve orta. Fileto, but ve bonfile. Kan, revan ve vahşet…

İLİKLERİNİZE KADAR KORKUN

Ishimura'ya adım attığınız andan itibaren oyunun üzerinizde yarattığı yalnızlık ve korku hissi müthiş. Isaac'in hareketlerindeki tokluk, her adımını atarken sağına soluna bakışı, altınızda ve üstünüzde sürünen bir şeylerden gelen sesler, muhteşem ışık ve grafik efektleri, bir zamanlar insan olduğu belli olan ve bu yüzden tüylerinizi diken diken eden Necro'ların tasarımları… Deadspace tam da gece yarısı, evde yalnız ve



1- Vallahi de ben yapmadım!



2- "Hah Isaac! Ben de tam uzanmış kebap yapıyordum, koş bana Shop'tan iki Malbuş kap gel, he mi?... Isaac?"

1- Oyunda duvarlarda yazılar göreceksiniz. Yaratıkların alfabesini çözmek için buradaki alfabeye ihtiyacınız olacak.

2- Herşeyin Isaac'in önünde holografik olarak açılması çok güzel olmuş.

1



2





"Eveet, size köprü tedavisi yazı...."
"FRAPS'a ağzını açmış halde yakalanan bir yaratığın olduğu her ekran görüntüsünün klişe resimaltını kullandınız. Maalesef sizi cezalandırmam gerekiyor."

Ne iyi? Ne Kötü?

+Impossible zorluk seviyesi.
+Grafikler ve sesler harika.
+Sizi oyunun atmosferinden çıkartacak hiçbir şey yok.
- Hikâyesi ve işlenişi klişe. Film ve kısa animasyonları izlemezseniz, konuyu anlamayabilirsiniz.
- Görevler ve oynanış kendini tekrar ediyor. Son bölüm de olmamış.
- Düşük zorluk seviyelerinde korkmayabilirsiniz.
- Bazı ekran kartlarında (ATI X1950) ufak görsel sorunlar çıkıyor.

HİKÂYEYİ ANLAMAK

Kült olmuş birkaç tane bilim-kurgu / uzay korku filmini seyretmişseniz, oyunun hikâyesinden fırlayan klişeleri kaçırmanız imkânsız ama hem iyi işlenmiş hem de merak uyandıracak kadar karışık bir hikâye bu. Tamamını anlamak için Necromorph'ların Ishimura'yı mahvetmesinden önceki iki haftayı anlatan, altı bölümlük hareketli storyboard çizimlerini izlemelisiniz (**http://tinyurl.com/3vb4q5**). Ondan sonra da Ishimura'da yaşanan olayların anlatıldığı 90 dakikalık *Deadspace Downfall* animasyon filmini seyretmelisiniz. Bu ikisinden sonra Deadspace'de karşılaşacağınız bazı olaylar ve kişiler daha anlamlı hale gelecek.

SİLAHLAR

Isaac bir asker değil bir mühendis ve silah olarak kullandığı hemen her şey aslında bir madenci aleti. Ama plasma cutter hariç hepsini parayla alacaksınız ve asla hepsini geliştirecek kadar power node bulamayacaksınız. Yani doğru silahları almak çok önemli. Benim tavsiye edeceğim ideal dörtlü ise şöyle:

Plasma Cutter: Bol mermi, bolca ıska geçme ihtimali demek. İki line gun mermisi alacağınız paraya, 12 plasma cutter mermisi alabilirsiniz. Usta ellerde, bütün oyunu tek başına götürebilecek kadar da sağlam bir silah.
Ripper: Şöyle bir silah hayal edin: Aslında bir hızar makinası ama hızarı fırlatıyor ve manyetik olarak 4-5 metre ilerinizde tuttuğunuz hızarla dilediğinizi kesip biçebiliyorsunuz. Etkisini görmek için oyunu oynamalısınız ama şöyle dersem sanırım anlatmış olurum: Ripper olmasa, Deadspace 1-2 not daha düşük alırdı.
Contact Beam: Devasa bölüm sonu yaratıklarının işini kısa yoldan görmek için bu aleti mutlaka alın. Fareye basılı tutarak şarj edin, nişan alın ve bırakın.
Flame Thrower: Sürüngen, kımıl kımıl küçük yaratıkları temizlemek, dar koridorlarda alevden duvarlar çekmek için ideal.

"ISAAC MOTORLAR ÇALIŞMIYOR, GİT DÜĞMESİNE BAS" BENZERİ GÖREVLER BİR NOKTADAN SONRA "EEEEH YETER ULAN!" DEDİRTİYOR İNSANA

ışıklar kapalıyken, üstüne bir de 5+1 ses sisteminin ortasında otururken oynamak isteyeceğiniz (veya adınız Mehmet Kentel'se istemeyeceğiniz) bir oyun olmuş.

"Isaac'in hareketlerindeki tokluk" konusuna biraz değinmek istiyorum izninizle (sanki izin vermeseniz ben buradan duyacağım da :) Bizi korkutmak üzere tasarlanmış birçok oyunda, karakterin ilerleyiş hızının ne kadar önemli olduğu hep atlanır: Haldır huldur koşarken, yavaşlamak için shift'e basılı tutmanız gerekir ama yavaşlamanızı gerektirecek hiçbir durum da yoktur. Yavaşlamak oyunun sonuna daha geç ulaşmanıza neden olmaktan başka bir işe yaramaz.

Halbuki oyuncuyu korkutmak için roket takmışçasına hızlı hareket etmesini engellemeli, devamlı tedirgin edecek ama oyunu salyangoz hızına da indirmeyecek bir yavaşlıkta sürdürebilmelisiniz. Çoğu oyunda haldır haldır koşabilirken, Deadspace'in yapımcıları bu hız olayını çok iyi kavramış. Isaac'i koşturmak için ayrı bir tuşa basmanız gerekiyor. Elinizdeki silahı yakın dövüş için savurduğunuzda, kendini toparlaması 2-3 saniye alıyor. Bu hantallık (Isaac'in zaten ağır gözüken zırhı da eklenince) büyük bir gerçekçilik, pek az oyunda yakalanan "orada bulunma" hissini yaratmaya yaramış.

Oyunun dünyasından kopmamanız için de elinden geleni yapmış EA. Ekranda tek bir gösterge yok, sağlığınızı sırtınızdaki yeşil çizgiden, kaç merminiz kaldığınıysa silahın holografik göstergesinden anlıyorsunuz. Ara videolar oynanışı kesmiyor, Isaac'in göğsündeki özel projeksiyonla gözünün önünde beliriyor, video oynarken siz de koşturmaya devam edebiliyorsunuz. Hatta envanter bile holografik olarak önünüzde açılıyor, hatta ve hatta oyun siz envanterde gezinip "küçük sağlık paketi mi alsam, orta boy olanı mı harcasam, hımm…" diye düşünürken, tepenizdeki havalandırma kapağı patlayıp arkanıza inen Necromorph tarafından hiçbir sağlık paketinin birbirine dikemeyeceği iki parça haline geliveriyorsunuz.

Deadspace, sizi gerçekten korkutmayı biliyor.

UZUN LAFIN KISASI

Bu oyun beni çok şaşırttı. Tam ters köşeye yatırmadı, iyi olacağını biliyordum, ama bu kadar iyi olacağını tahmin etmemiştim. Oyunun gerçek anlamda keyif verdiği ve tir tir titrettiği Impossible modunu açabilmek için diğer zorluklarda bir kez bitirmek gerekiyor ama ikinci oynayışınızda, ilk seferde kaçırdığınız birçok detayı fark edeceğinizden bu da bir avantaj haline gelmiş. Oyunla ilgili tek şikâyetim, bütün görevlerin bizi öküzünü kaybetmiş çoban gibi bir oraya bir buraya gönderip durması oldu. "Isaac kaptanın cesedinin cebinden anahtarı al", "Isaac motorlar çalışmıyor, git düğmesine bas", "Isaac dışarı çık, uzay gemisinin camlarını sil", "Koş Isaac koş!" bir noktadan sonra "EEEEH YETER ULAN!" dedirtiyor (Isaac'e değil bize, o da Gordon Freeman gibi sessizlik yemini etmiş oyun kahramanlarından).

Mevcudu iyice azalan "korkunç oyunlar" sınıfına yeni bir öğrenci geldi, haberiniz olsun. Hem de en haşarısından.



Ölümlü uzay... İşte geldik gidiyoruz... Adaletin bu mu uzay?.. İlahi uzay sen adamı öldürürsün!... diye uzar gider bu resimaltı.

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Son zamanların en iyi korku-aksiyon oyunu. Hataları olmasa, tüm zamanların da en iyisi olabilirmiş.

8.4



> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** EA > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (70 YTL) > **Yaş Sınırı:** 18+ > **Minimum Sistem:** Intel Pentium 4 2.8GHz/AMD Athlon64 3200+ İşlemci, 1GB RAM, GeForce 6800/ATI Radeon X1600 Pro Ekran Kartı, 7GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Intel Core 2 Duo 2.66GHz/AMD AthlonX2 3800+ İşlemci, 2GB RAM, GeForce 8800/ATI Radeon HD 4850 Ekran Kartı, 7GB sabit disk alanı > **Web Sitesi:** www.deadspacegame.com





EJDERHA ÇAĞI'NDAN ÖNCEKİ SON GECE -ERCE GÜVEN

Ejderha Çağı'ndan önceki son geceyi yaşamaya hazır mısınız? Sakın bana "hazırım" falan demeyin. İnanın, Storm of Zehir (SoZ) bir NWN fanatiği olarak beni bile son derece hazırlıksız yakaladı. Önce parti sistemiyle sol gösterdi, sonra Overland harita moduyla sağ yumruğu indiriverdi. Yeni konuşma ve ticaret sisteminden yediğim darbeleri saymıyorum bile. Hele bunların üzerine yeni karakter sınıfları da eklenince Storm of Zehir çözmesi zor bir bulmaca oldu benim için.

DÖRDÜNCÜ NESİL

Storm of Zehir'le ilgili ilk merak edilen şey kuşkusuz Haziran ayında yeşil sahalara adım atan dördüncü nesil Dungeons & Dragons'un etkilerinin hissedilip hissedilmeyeceğiydi. Oyun temel olarak nesil 3.5 kurallarına yaslanıyor olsa da, ismini aldığı kötü tanrı Zehir'in bile dördüncü nesilden fırlayıp geldiğini duymak eminim hepinizi sevindirecektir.

Teorik olarak *Mask of the Betrayer*'la aynı zaman diliminde geçen SoZ, Gölgeler Kralı'nın düşüşünden sonra Sword Coast'ın ekonomik olarak ayağa kalkma çabalarına şahit olmanızı sağlıyor. Oyunun başlarında fark edilmese de hikâye derinleştikçe kötü tanrı Zehir'e itaat eden yılan ırk Yuan-Ti'nin Sword Coast'ı yıkıp geçen tüm belaların anası olduğunu öğreniyorsunuz.

YALNIZ DEĞİLSİNİZ!

Zehir'in adı kulağınıza çalındı ve Yuan-Ti'lerden de ölesiye korkuyorsunuz. Korkmayın! Çünkü bu sefer yalnız değilsiniz! SoZ'i eski *Baldur's Gate* ya da *Icewind Dale* oyunlarına diğer hiçbir NWN'de olmadığı kadar yaklaştıran şey de bu. Oyunun daha ilk saniyelerinde üç karakter daha katıyorsunuz yanınıza. Tamamen kendi ellerinizle yarattığınız dört kişilik grubunuzu kuruyor ve bir NWN'yi ilk defa "kendi" ekibinizle oynama şansını buluyorsunuz. Tabii "ben üşenirim dört tane adam yaratmaya" derseniz, sadece ana karakterinizi yaratabilir ve diğer üç kişinin yerini hazır karakterlerle doldurabilirsiniz.

Her yeni NWN eklentisinde olduğu gibi SoZ'de de yeni ırklar (Yuan-Ti ve Gray Orc), yeni sınıf (Swashbuckler) ve yeni prestij sınıfları (Hellfire Warlock ve Doomguide) bulunuyor. Eğer karakter yaratımı sırasında istediğiniz prestij sınıfının ön şartlarını sağlayan seçimler yapmazsanız, oyunun ilerleyen saatlerinde kafanızı duvarlara vurabilirsiniz.

Ancak özellikle kendi karakterinizi yaratırken dikkatli olmalısınız. Biliyorum, birçoğunuz benim gibi orijinal NWN2'den getirdiği ya da *Mask of the Betrayer*'da besleyip büyüttüğü karakteri SoZ'da kullanmak isteyecek. Ne yazık ki teorik olarak mümkün olan bu hareket pratikte hiç de iyi sonuçlar vermiyor. Bir oyunun ikinci eklenti paketi neden ilk eklenti paketinden bile daha düşük karakterler için hazırlanır, hiç bilmiyorum. SoZ'a başladığınız karakterler üçüncü seviye karakterler olduğundan gidip de önceki oyunlarınızdan 20-30'uncu seviye karakterleri aktarırsanız oyundan en ufak bir zevk alamayacağınızı size garanti edebilirim. Bizzat denedim, biliyorum...

BAK ŞU KONUŞANA!

Hazır parti sisteminden bahsetmişken yeni diyalog sistemine de değinmek gerekiyor sanırım. Daha önceki NWN oyunlarında kukla tadında takılan ekip üyeleriniz SoZ'de bizzat konulara müdahil olabiliyor. Yeni diyalog penceresinden konuşmasını istediğiniz karakteri seçebiliyor ve onun söz almasını sağlayabiliyorsunuz. Eminim bazılarınız bunun sadece kozmetik bir değişiklik olduğunu düşünecek ama işin aslı hiç de öyle değil.

Önceki oyunlarda ana karakterinizin konuşma, gözdağı verme, korkutma becerileri ne kadar iyiyse diyaloglardan kazançlı sonuçlarla ayrılma şansınız o kadar artıyordu. Tam tersi de geçerliydi tabii. Ana karakteriniz kaslı bir embesil olduğunda, yanınızda bülbül gibi şakıyan dostlarınız bile olsa tüm diyaloglardan eliniz boş ayrılıyordunuz. SoZ'de durum biraz daha farklı. Ana karakterinizin diplomasi becerisi gelişmişken bir diğerinin gözdağı verme konusunda üstün becerileri olabilir. Diyalogun durumuna göre uygun karakteri seçebilmek hem ana karakterinizin

1- 4 sap gibi göründüğümüzü biliyorum. Ama aslında o arkadaki 2 tip erkek diil. Ortalarda bir yerlerde olabilirler ama..

2- "Mor ışın bükücülüğü" diye bir Avatar'lık var mı?... Yok mu?... Ühü :(


1


2


Tamam.. Oyun motoru artık yaşını gösteriyor olabilir ama hala son derece etkileyici görseller yaratabiliyor.

1- Yılların eskitemediği Aurora grafik motoruna şapka çıkartmak lazım. Hala insanın içini açıyor.

2- One of Many'i önceki oyunlardan hatırlayacaksınız. Hoş pek hatırlamak istediğinizi sanmam ama...





Ne İyi? Ne Kötü?

+ Parti sistemi
+ Overland harita
+ Yeni oyun dinamikleri
+ Derin hikâye anlatımı
- Overland harita (!?)
- Kötü seslendirmeler
- Kamera hataları
- Düşük seviye karakterler için olması

konuşma becerilerine yaptığınız yatırımı azaltacak hem de ekip üyelerinin gelişim alanlarının önemini artıracak.

HEROES OF NEVERWINTER NIGHTS

Evet... Resmen öyle... Neden bahsettiğimi anlamak için kesinlikle SoZ'de birazcık da olsa zaman geçirmeniz gerekiyor. SoZ'de büyük harita üzerinden yerleşim birimlerini seçemeyecek, pat pat sağa sola gidemeyeceksiniz. Oyun içi motoruyla yapılmış 3 boyutlu bir harita üzerinde gitmek istediğiniz her yere tıpış tıpış yürüyecek, yolda karşılaştığınız yaratıklardan kâh kaçacak, kâh kan alacaksınız.

Daha önceki oyunlarda neredeyse hiçbir işe yaramayan "Listen, Spot, Survival" becerilerinizi sıkça kullandığınız Overland haritası, *Heroes of Might & Magic* tarzı oynanışa çok benziyor. Yoldan çıktığınızda girdiğiniz arazinin durumuna göre hızınız azalıyor, karşınıza çıkan yaratıkların seviyesine göre fark edilip edilmeyeceğinizi, dövüşten kaçıp kaçamayacağınızı belirleyen zarlar atılıyor.

Overland haritanın en büyük özelliklerinden bir tanesi, sadece görünen "şeylere" sahip olmaması. Madem böylesine büyük, keşfedilebilir bir harita yapılmış, içine epey fazla miktarda "keşfedilebilir" mekân koymasalar olmazmış. "Mekân" derken sadece içini talan edebileceğiniz zindanlardan değil, yeni ticaret sisteminde pazarlama ağınızın sıkı birer halkası haline getirebileceğiniz yerleşim birimlerinden de bahsediyorum. Yine *HoMM* tarzı al-sat işlemlerinin gerçekleştirildiği bu kasabalarda bulunan hanlara da girebilir ve bazı yan görevler alabilirsiniz. Ama neden aralarında bilmem kaç kilometre mesafe olan iki farklı yerleşim biriminin hanında aynı adamların olduğunu merak ederseniz inanın cevap bende değil!

WORLD OF NEVERWINTER NIGHTS

SoZ'le oldukça değişen bir diğer NWN öğesi de görev sistemi. İlk defa bir NWN oyununda *WoW* tarzı "3 tane maymun bacağı, 8 tane ayı kuyruğu topla gel" görevleriyle karşılaşıyoruz. Açıkçası NWN gibi hikâye odaklı bir oyunda bu tarz görevlerin varlığı beni bir parça rahatsız etti.

Tabii sadece böyle postacı görevleri yapılmıyor ama birkaç ay önce 15 saatlik bir oyun süresi olacağı söylenen SoZ'un birdenbire 30 saatlik oyun vaadiyle karşımıza çıkmasında bu tuhaf yan görevlerin payı olduğunu düşünmemek elde değil.

İşte tam burada bir ikilemle karşı karşıya kalıyorsunuz. Elinizde ulaşmak istediğiniz birbirinden baba prestij sınıfları, üçüncü seviye başlangıç karakterleri ve bazıları son derece sıkıcı olan yan görevler var. Sanırım Obsidian prestij sınıflarını kullanmak isteyen oyuncular için yan görevleri olmazsa olmaz kılmak istemiş. Ayrıca bu yan görevler olmadan ne yeni Overland haritasını ne de yeni ticaret sistemini sonuna kadar sömürmek mümkün oluyor.

ÖLDÜN MÜ? GERÇEKTEN?

Ama bu materyali sömürürken artık biraz daha dikkatli olmalısınız. Çünkü SoZ ile birlikte "ölmek üzere olmak" ve "ölmek" birbirinden ayrılıyor. Bildiğiniz gibi önceki NWN'larda partinizdeki karakterler 0 sağlığa düştüklerinde yere yığılır kalır, savaş bitince de "ah başım" sızlanmalarıyla ayağa kalkıp yola devam ederlerdi. SoZ'de 0 sağlığa düşen karakterler "ölmek üzere" olarak değerlendiriliyorlar ve saldırılardan zarar görmeye devam ediyorlar. Eğer ölmek üzere olan bir karakteriniz sağlık puanının yarısı kadar daha zarar görürse tamamen ölüyor ve onu hayata döndürmek için özel bileşenler kullanmanız gerekiyor. Yani 100 HP'ye sahip bir karakter 0 HP'le yere düştükten sonra 50 HP'den fazla zarar alırsa canlanmak için sırtının sıvazlanmasından daha fazlasına ihtiyaç duyuyor.

SON GECEMİZ HATRINA

Storm of Zehir, *Mask of the Betrayer*'ın izinden gitmeyi ve oyuna gerçekten "yenilik" getirmeyi kendine görev edinmiş bir eklenti paketi. NWN oynanışına alışmış ve bu tarzı sevmiş insanlar Overland haritadan ve parti sisteminden çok haz alırlar mı, orası ayrı. Ancak bu kadar yeniliğin yanında, 1000 yıldır devam eden kamera ve performans problemlerinin halen giderilmemiş olması Obsidian açısından oldukça talihsiz bir durum oluşturuyor. Yine de ve her şeye rağmen Storm of Zehir, Neverwinter Nights'ın büyülü dünyasında zaman geçirmekten keyif alanlar için her zamanki kadar büyük bir nimet.




SoZ'in yeni grup sistemi sayesinde oyunun en başında 4 kişilik ekibinizi yaratabiliyorsunuz.

> **Yapım:** Obsidian Entertainment > **Türkiye Dağıtıcısı:** Yok > **Yaş Sınırı:** 16+ > **Minimum Sistem:** 2.4GHz işlemci, 1GB RAM, ATI X700 ya da GF8600 ekran kartı > **Önerilen Sistem:** 2.6GHz C2D işlemci, 2GB RAM, ATI X1950 ya da GF8800 ekran kartı > **Web Sitesi:** www.atari.com/nwn2/soz

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

NWN sevenleri şaşırtacak bir oyun. Şaşkınlığın sevgiye mi nefrete mi dönüşeceğini görmek için bizzat tecrübe etmeniz gerekiyor.

8.5

Ne kadar Oynanır? 1 saat 1 gün 1 hafta 1 ay 1 yıl





YIĞITCAN ERDOĞAN
yigitcan@oyungezer.com.tr



ESKİ NESLE PRE-GEN Mİ DİYORDUK?

İnsan Wii sahibi olunca oyun dünyasına bir başka bakıyor, kendini next-gen hissedemiyor bir türlü. Yani nasıl hissetsin ki? Grafik desen GameCube'dan pek öteye gitmiş değil, aldığın tüm next-gen oyunlar ya kötü çevrimler ya da zümreye hitap eden seriler. E zaten Wii de oynanış tecrübesi olarak diğerlerine benzemiyor, next-gen hissetmem mümkün değil yani. O yüzden yaklaşık bir senedir şu sayfalarda gördüğünüz Nintendo haberlerini topluyor olsam da Emin'in bu sayfaya yaydığı payesiyle alakalı hissetmiyordum kendimi. Teoride bir next-gen konsol sahibi gibi gözükmem bir şey ifade etmiyordu yani... Taa ki bu aya kadar. Geçen aylarda edindiğim Xbox 360'la isabet olsun diye bu ay Emin işleri dolayısıyla bu köyü bana emanet etti. Ben de hazır next-gen diyarlarına gezintimi taşımışken sizle de paylaşayım dedim. Umarım beğenirsiniz, dünya daha yaşanılabilir bir hale gelir falan (gelmesin mi yani).

Bahsetmek istediğim ufak bir konu daha var, o da giderek unutulan bir önceki nesil. PS2, Xbox ve GameCube şu an inanılmaz ucuzlamış durumda ve bilhassa yeni nesle uzaktan bakan oyuncular eski nesildeki eksiklerini kapatmak için mükemmel bir şansa sahipler. Bunlardan özellikle GameCube, şu sıralar akıl almaz derecede ucuz ve bir nesil dolusu klasik oyunla sizi karşılamaya hazır. 20-30 dolara bulabileceğiniz GameCube'un yanına 15 dolara Wind Waker, 10 dolara Super Mario Sunshine, 5 dolara da Metroid Prime ekleyip kendinize Nintendo ziyafeti çekebilirsiniz. Üstelik Wii ucuzlarsa ve siz de edinirseniz Wii'nin direkt uyumluluğu sayesinde oyunlarınız ve kolunuz boşa gitmiş olmaz. Şahsen ben bu plan doğrultusunda Metroid Prime'ı ve Wind Waker'ı edindim, Star Fox Adventures, Sunshine ve Twin Snakes de param olduğunda elimi atacağım oyunlar arasında. Siz de grafiğe çok takılan oyunculardan değilseniz, eski nesle bir göz atmayı deneyebilirsiniz (hiç takılmıyorsanız bir Dreamcast ve Nintendo64 edinin). Gelecek ay görüşmek üzere arkadaşlar, baş baş.

FIRSATLAR HAYVANI BAHAMUT

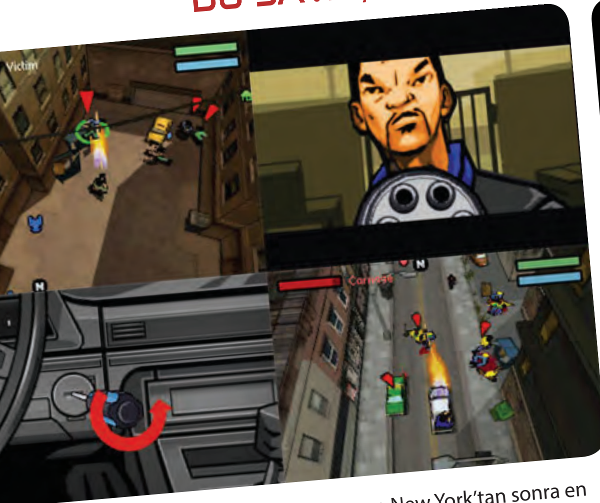
Muhtemelen dünyanın en çok sevilen RYO firmalarından biri olan Square Enix, geçtiğimiz günlerde açtığı www.bahamut.jp sitesine bir resim ve bir sayaçtan başka hiçbir şey koymayarak takipçilerini şaşırtmıştı. Sonra sayaç geri sayımı bitirdi ve Blood of Bahamut açıklandı. DS'e gelecek olan Blood of Bahamut'ta, Bahamut adı verilen büyük bir yaratığın sırtına kurulmuş bir şehirde yaşayan karakterlerin verdiği savaşa tanık olabileceğiz ve işin ilginç tarafı, Bahamut da hareket edebilecek. Mekanik olarak aklımızı başımızdan alabilecek bir kapasiteye sahip olan Blood of Bahamut hakkında şimdiden atıp tutacak kadar fevri değiliz fakat hakkında yeni bir şeyler öğrendikçe onu da yapacağımıza emin olabilirsiniz.

NE? HAPİSHANE KAÇIŞI MI? KİM?

Az sonra duyacağınız habere inanmama olasılığınız var... Zira biz de inanamadık ilk duyduğumuzda. Oyun dünyasına damgamızı Singstar Turkish Party ile vurduk sanıyorduk fakat yanılmışız, meğerse oyun dünyamıza damgamız ilk gerçek Solid Snake'i ortaya çıkartarak vurulacakmış. Almanya'daki bir hapishanede kalan ismi açıklanmayan Türk mahkum, geçtiğimiz ay bir karton kutunun içerisinde hapishaneden kaçmayı başardı. Tanıdık geliyor mu? Gardiyanların dikkatini erotik dergilerle dağıtmak gibi taktikler de kullandıysa biz dergi ahalisi olarak kaçan mahkumun adının Sağlam Yılan olduğuna emin gibiyiz. Acaba gardiyanların kafasında ünlem işareti çıkmış mıdır?

CONSOLE

BU SAVAŞ ÇİN MAHALLESİNE SIĞMAZ





Oyun dünyasının New York'tan sonra en çok yıkılıp yeniden yapılan şehri Liberty City. Şaşıracaksınız belki ama bu sefer konsol değiştiği halde şehir aynı kalıyor. PC'den PS2'ye geçerken, PS2'den yeni nesle atlarken tamamen çehresini değiştiren Liberty City, DS'imize gelirken hiçbir değişikliğe uğramayacak. Hispana adlı oyun dergisinde çıkan ön incelemede açıklanan bilgilere göre Chinatown Wars, Liberty City'nin Alderney dışında tüm bölgelerini kullanacak ve mikrofona ıslık çalarak taksi durdurmak gibi DS'e özel kontroller içerecek. Ayrıca araba çalarken, PDA ve GPS'te, radyo istasyonlarında ve silah toplama gibi mini oyunlarda stylus kullanacağız. Oyunda yapılabileceklerden biri de uyuşturucu satıcılığı ama artık GTA'ya dava açamayan Jack Thompson'ın müdahalesi olmadan bunun bir zevki olacağını sanmıyoruz.

SANAL ŞEHRE GERÇEK ANAHTAR

GTA IV içindeki achievement'lar ne güzeldi değil mi 360'ta? Zaten genel olarak achievement konseptini sevmişimdir ben. Bir şey başardığımızı ima etmesi falan hoş gelir kulağa. Peki GTA IV oyuncuyu ödüllendirme işini biraz daha geliştirdi ve somut ödüller dağıtmaya başladı desek? Evet, Rockstar oyunu %100 bitiren ilk oyuncuya GTA IV ve Rockstar logolarıyla bezenmiş, resimde göreceğiniz Liberty City anahtarını verdi. Kıskandık mı? Biraz... Ama görevleri yapmakla uğraşmak yerine internetten kız arayıp bilardo oynadığımıza pişman mıyız? Hayır.







YILIN VERGİ REKORTMENLERİ

2008'i kapatmaya hazırlanırken en çok merak ettiğimiz soruların da cevapları hafiften belli olmaya başlıyor. "Senenin oyunu nedir", "senenin en kötü oyunu nedir" ve "senenin en çok satan oyunu nedir"? İlk iki soru için iki ay daha var önümüzde ama sonuncusu aşağı yukarı belli gibi. Amerika kısmı en azından, değişecek gibi gözükmüyor. An itibariyle senenin en çok satan beş oyunu 3.5 milyonla Super Smash Bros. Brawl, 3.4 milyon ile Mario Kart Wii, 3.2 milyon ile Grand Theft Auto IV, 3 milyon ile Wii Fit, 2.8 milyon ile Wii Play. Nintendo para basıyor demiş miydik?

AYDIN HAVASI

Yerden Ekonomi Sağlayan Haberler

> LittleBigPlanet hakkında haber yazmadığımız bir Console Master hayal gibi gözüküyor şu sıralar ama eminiz o günler de gelecek. O zamana kadar bir haber daha vermek durumundayız. Söylenene göre LittleBigPlanet, WipeOut'u yapan ekip tarafından PSP'ye uyarlanıyor ve PS3 versiyonunda bazı yeniliklere gidilmesi hedefleniyor.

> Capcom'un güzel oyunlarından biri olan Dead Rising'in devamı geliyor. Geçmişinde The Bigs adlı beyzbol oyunu dışında düzgün oyun bulunmayan Blue Castle tarafından hazırlanacak oyunun, bir yeniden yapım çıkma ihtimali de var.

> Geçen ay haberini girdiğimiz ve Call of Duty 4 oynamasına izin verilmediği için evden kaçan Kanadalı genç, maalesef ormanda bir çiftliğin kenarında ölü bulundu. Polis cinayetten şüphelenmiyor, zira en olası ölüm nedeni bakımsızlık olarak görünüyor şu an.

> Ubisoft, reytingleri ve kalitesi hızla düşen Heroes'un oyun haklarını resmen bıraktığını kamuya açıklandı. Dizinin yayından kalkmasının da an meselesi olduğu konuşuluyor.

MASTER



KONSOL TOP 20

Listemiz uzun süre sonra ilk kez macera ve RYO gibi alternatif türlere de açtı kapısını, sevindik.



1 Gears of War 2

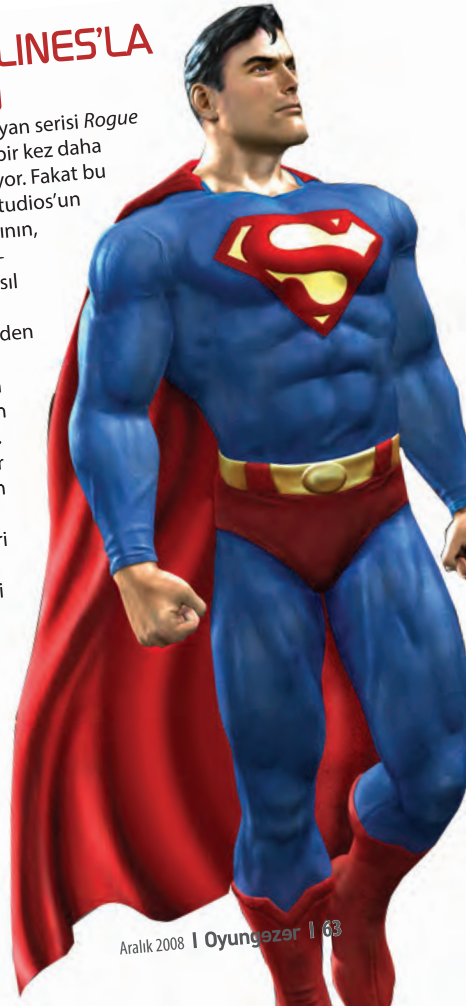
360 MICROSOFT

Savaş Çarkları durmaz, durmak istese de duramaz, durdurulamaz.

02	FIFA 09	Spor	PS3, 360, PC, PSP, PS2, Wii	EA Sports
03	Fallout 3	RYO	360, PC	Bethesda
04	LittleBigPlanet	Platform	PS3	Sony
05	WWE Smackdown vs. Raw 2009	Dövüş	PS2, PS3, PSP, DS, 360	THQ
06	Professor Layton and the Curious Village	Macera	DS	Nintendo
07	Mario Kart Wii	Yarış	Wii	Nintendo
08	Quantum of Solace	Aksiyon	PS2, PS3, 360, PC, DS, Wii	Activision
09	PES 2009	Spor	PSP, PS2, PS3, 360, PC, Wii	Konami
10	Wii Fit	Spor	Wii	Nintendo
11	Wii Play	Eğlence	Wii	Nintendo
12	Dr. Kawashima's Brain Training	Eğlence	Wii	Nintendo
13	Lego Batman: The Video Game	Aksiyon	PS2, PS3, 360, PC, DS, PSP, Wii	Warner Bros.
14	Far Cry 2	FPS	PS3, 360, PC	Ubisoft
15	Mario & Sonic At The Olympic Games	Spor	Wii	Nintendo
16	Fable II	RYO	360	Microsoft
17	Guitar Hero: World Tour	Müzik	PS2, PS3, 360, Wii, PC	Red Octane
18	Midnight Club: Los Angeles	Yarış	PS3, 360	Take 2
19	Carnival: Funfair Games	Eğlence	Wii	2KPlay
20	High School Musical 3: Senior Year	Eğlence	DS	Disney

SUPERMAN AIRLINES'LA GÜVENLE UÇUN

N64 ve GameCube'un takdire şayan serisi *Rogue Squadron*'ın yapımcısı Factor 5, bir kez daha uçmayı deneyecek gibi gözüküyor. Fakat bu sefer kızıl bir pelerinle... Brash Studios'un geçtiğimiz günlerde kapanmasının, Factor 5'le birlikte yaptıkları Superman oyununun kaderini nasıl etkileyeceği oyun çevrelerince merak ediliyordu. Factor 5 içinden yapılan yarı-resmi açıklamaya göre bu Supermen oyununun kaderi diğer Brash oyunlarının aksine olumlu yönde ilerliyor. Açıklamayı yapan yönetici bir Superman oyununun şirketin hayali olduğunu belirtirken, "Atari 2600 döneminden beri düzgün Superman oyunu yapılmadı, bunu düzeltmeyi umuyoruz" diyerek diğer Superman'lere meydan okumayı da ihmal etmedi. Returns güzeldi halbuki, ben sevmiştim ya?





FABLE II

ANNEME KAHRAMAN OLDUĞUMU SÖYLEMEYİN, O BENİ EMLAKÇI BİLİYOR

-C. SERPİL ULUTÜRK

Bir kuş havalanıyor, küçücük bir serçe. Gözlerim kocaman açılmış, izliyorum, birkaç saniye yetiyor kendimi onun yanında hissetmem için. İşte uçuyor ve işte, ben de onunla birlikte havadayım. Heyecanlıyım çünkü eve dönüyorum. Yıllardır görmediğim insanlar, onca yıl boyunca kimbilir içinde ne kötülüklerin yeşerdiği topraklar beni bekliyor. Kuş kasabanın çan kulesine konduğunda eminim, burası Albion ve ben Albion'a aidim…

Belki abartıyorum, "altı üstü bir oyun" olan Fable'la böyle bir bağ kurarak kavram karmaşası yaşıyorum ama bana ne, ben bu oyuna aşığım. Ayrı kaldığımız dört koca yıldan sonra bunu daha iyi anladım. Oyunun içindeki her şeyi durup tek tek incelemek, her kasabalıyla konuşmak, bütün yan görevleri tamamlamak, gizli köşeleri keşfetmek, mezar taşlarını okumak, bütün tavukları tekmelemek, her yatakta uyumak, her sabah Albion'da uyanmak istiyorum. Ne kadar da özlemişim sıcak, yaratıcı bir oyun oynamayı, ne kadar özlemişim yahu Fable seni… Nasıl kıyacağım bir kez daha bitirmeye, son sahneni görüp vedalaşmaya nasıl elverecek yüreğim, ah! Gözlerim yaşardı yaşaracak derken, çan kulesindeki kuş benden cevval çıkıyor. Anın duygusallığıyla tutamıyor kendini daha fazla, piyango ikramiyesini bırakıveriyor. Hikâyede, tepesi ıslanan küçük çocuk biziz. Masal başlıyor…



Albion'un büyük kahramanı olarak yaşayıp öldüğümüz ilk Fable'ın 500 yıl kadar sonrasındayız. Kahramanlar loncası çoktan dağılmış, halk artık ne kahramanlara inanıyor, ne de büyüye. Dünya değişmiş, artık ateşli silahlar kullanılıyor, haydutlar köle ticareti yapıyor ve nihayet kadınlar da kahraman olabiliyor. Ama biz her şeyden önce ilk Fable'daki gibi küçük bir çocuk olarak başlıyoruz maceraya, boyumuzu aşmayacak ufak tefek işler başarırken bir yandan da oyuna ısınıyoruz. Fakat benim açımdan şimdilik oyunu Fable II yapan pek bir şey yok, ilk Fable'ın yeni hikâyelisi gibi. İsmi, *Fable: The Very Very Lost Chapters* da olabilirmiş pekâlâ.



Fable dünyasındaki en güzel şeylerden biri de çocuklar. "Do you really chase chickens?" derken o kadar tatlı oluyorlar ki...

Tabii ki yanılıyorum. Zira Fable II'yi ilkinden ayıran bir ton şeyle karşılaşacağım oynadıkça. Öte taraftan biraz da haklıyım çünkü bu yeniliklerin hiçbirinin etkisi, hikâyeye eklenenlerin yarattığı fark kadar büyük olmayacak. Oyunu bitirmiş ve kendi seçimlerimizle neleri değiştirebildiğimizi görmüş olmasam, bunu bir eksiklik sayıp hemen şu satırda burun kıvırmaya başlayabilirdim ama biliyorum ki Fable II'nin asıl işi hikâye üretmek, anlatmak, size hikâyeler ürettirmek ve anlattırmak. Özetlemek istedim: Bu aslında eski moda bir masal ama yanında oyun da hediye ediyor.

Şimdi bir kez daha kendimle çelişeyim: Aslında ortada ahım şahım bir hikâye yok. Albion'un son dört kahramanını bir araya getirmek ve bu birliktelikten doğacak muazzam gücü şimdilik bilemediğimiz bir kısım amaçlar için kullanmak isteyen Lord Lucien'in planlarını bozmamız gerekiyor. Ve kimsesiz bir çocukken bizi yanına alıp yetiştiren, ilk Fable'ı oynayanların oyun ilerledikçe "yoksa??" diye kafasını kurcalayan kör kahin Theresa'nın yardımlarıyla diğer üç kahramanı bulmaya çalışıyoruz. Fable II'nin sağda solda okuyabileceğiniz "resmi" ana hikâyesi yaklaşık olarak böyle bir şey ama bana sorarsanız başka. Bence asıl hikâye, köpeğinden başka kimsesi olmayan bir gezgin olarak sürdüreceğiniz basit hayattan ibaret. Ağaç kesip demir döverek para kazandığınız, çeşitli gönül ilişkilerine girdiğiniz, evlenip çocuk yaptığınız, boşandığınız, savaşıp güçlendiğiniz, emlak piyasasına girip zengin olduğunuz bir hayat yaşayacaksınız. Ana hikâyeyle hiçbir ilgisi olmayan tüm bu yan yolların oyundaki hayatınızda ne kadar ciddi bir yer işgal ettiği de hikâyenin son sahnesinde dank edecek kafanıza. Oyunun sizin için yazdığı hikâye bittiğinde bile, kendi yarattığınızı yaşamak için o dünyada vakit geçirmeye devam edeceksiniz. Yani umarım sizin için de böyle olur.

Fable II yakın zamanın en hafif, en neşeli, muhtemelen en huzur veren rol yapma oyunu. Öncelikle gördüklerinizden anlıyorsunuz bunu. Tıpkı ilk Fable gibi güneşli, renkli kasaba meydanları, vahşi hayvanların değil de çizgili pijamalı amcaların fırlamasını bekleyeceğiniz türden piknik alanı tadında ormanları, sadece keyfi yerinde olan insanların görebildiği ay manzaraları var Fable II'nin de. Böyle bir dünyada ister istemez iyi hissediyorsunuz, kendinizi bırakıyorsunuz, kontrol cihazındaki parmağınız gevşiyor. Bu atmosferi tamamlayacak şekilde oyun da sizi diken üstünde tutmaya değil rahatlatmaya çalışıyor. En zor anlarda bile, en kötü ihtimalle birkaç şişe iksir yuvarlayarak hayatta kalmayı, düşmanı indirmeyi başarıyorsunuz. Bunu başaracağınızı bilerek savaşıyorsunuz. Yani aradığınız şey sizi zorlayacak bir oyunsa, onun Fable II olmadığına emin olabilirsiniz.



DOSTUM! KÖPEĞİ RAHAT BIRAK, HA?

Hikâyesi basit, oynanışı basit, nesi sıkı bu oyunun? Bir defa dünyayla kurduğunuz ilişki çok sağlam. Burada iki parantez arasına sığmayacağı için öncelikle kendimi açıkça bir rezil rüsva etmeliyim. Çünkü dünyayla ilişkimizi sağlamlaştıran oyun içi unsurların başında oyundaki tek dostumuz olan köpek geliyor ve bunun beni rezil eden tarafı Fable II çıkmadan önce, söz konusu köpek için ettiğim laflar. Sanıyordum ki sevgili Peter Molyneux hiçbir yeni fikir bulamadığı için her gittiği yerde köpekten bahsediyor, oyundaki eksikleri kapatmak için masum bir köpeği kullanıyor, Fable II'yi *Nintendogs*'dan bahseder gibi anlatıyor… Değilmiş. Hatta *Nintendogs*'un köpeklerinden çok daha gerçek bir ilişki kurabiliyorsunuz Fable II'deki köpeğinizle. Birlikte girdiğiniz savaşlar, ayaklarınıza dolanarak koştuğu zamanlar, korkunca kuyruğunu bacaklarının arasına kıstırışı, birkaç seyirci bulunca yaptığı numaralar, düşman kokusu alınca hırlamaya başlaması filan resmen bağlanmanıza neden oluyor. Köpeğinizi kaybetme korkusu yaşayana kadar belki farkına varamayacaksınız bunun ama eminim ki en az bir kez "onsuz ne anlamı var" diye düşünürken bulacaksınız kendinizi. Örnek mi? Bir görev sonrası, tırsak köpeğimin moralini düzeltmek için (azıcık aksiyon olunca ödü patlıyor bunun) at-tut yaptığımız plastik topu çıkarttım, fırlattım ve top gidip nehre düştü. Köpek de peşinden atladı. Yakalamak için bir süre yüzdü ve yakaladı da. Ama sonra ağzında top, akıntıya kapıldı. Ben kenarda bakıyorum, "Allah'ım, n'aptım ben?!" şaşkınlığı içindeyim, köpek gidiyor… Gözden kaybolduğu noktada kendimi toparlayıp koşuyorum peşinden. Sonra zar zor görüyorum, suya inen basamakları olan bir değirmen

>>



1- Göbeği ve korkunç saç traşıyla naralar atan bu adam holigan değil, kahraman.



2- Köpeğinizi iyi eğitirseniz, sizin indirdiğiniz düşmanlara son darbeyi o vurabiliyor.



3- Hayır gökyüzünü değil, ordan konuşup duran gargoyle'ı vurmaya çalışıyorum.


Bana dolunay yalanı atma Ceremi, ayın 3'ünde de farklı değilsin ki.. Hep böyle yapıyosun.

SANSASYON OYUN



Fable II'nin hem oyunlarda hem de gerçek hayatta hâlâ sansasyonel kabul edilen bazı yanları var.

Eşcinsel aşklar: Albion dünyası biseksüellerle dolu. Hemcinslerinizden öyle çok evlilik teklifi alacaksınız ki…

Çok eşlilik: Oyun size aynı anda tek kişiyle olmak gibi bir sınır koymuyor. Fakat evlendiğiniz adam ya da kadın diğer ilişkinizi (ya da evliliğinizi) öğrenirse ortalık epey karışıyor.

Kumar ve borcu: Kumar oynamak sadece cebinizdeki para kadar yapabildiğiniz bir şey değil. Tüm kumar bağımlıları gibi borca girerek, hayatınızı mahvederek de oynayabiliyorsunuz.

Gece sırları: Albion'un bazı bölgeleri, örneğin liman kenti Bloodstone köhnemişliğin temsilcisi olarak yer alıyor oyunda. Karanlık bastığında Bloodstone sokakları kadın ve erkek fahişelere kalıyor. Kocaman göbeklerini açıkta bırakan deri kostümlü erkek fahişelerden "bana istediğini yapabilirsin" gibi sözler duyduğunuzda irkilme ihtimaliniz çok yüksek.

Tavuk tekmelemek: Hâlâ serbest! Her şeyin yapılabilir olduğu bu ortamda, çocuklar konusunda gösterilen duyarlılık ise bence takdire şayan. Çocuklara saldırmanız da, herhangi bir şekilde tacizde bulunmanız da yasak.

>> kenarından çıkıyor kıyıya. Koşa koşa yanıma geliyor, topu ayaklarımın dibine bırakıyor. İnanılmaz bir mutluluk içindeyim! Bir an için kaybettiğimi sandığım plastik topuma kavuşuyorum (ha?).

Köpeğinizle kurduğunuz bağ daha küçük olaylarla da kendini hissettiriyor. Örneğin Bowerstone meydanında durmuşsunuz, birileriyle masum masum eğleniyorsunuz. Soylu takılan, kabarık etekli, dantel şapkalı bir kadın gelip *"biz burada köpekleri sevmeyiz!"* diyerek tekmeliyor arkadaşınızı. Hiç düşünmeden "güvenli mod"u kapatıp kılıcı çekiyorsunuz, diğer insanların dehşet çığlıkları arasında kadını birazcık kesiyorsunuz. Alarm çanları ötmeye başlıyor ve elinde tutuklama kararıyla derhal bir guard bitiyor yanınızda. Ya 500 altın vereceksiniz, ya kamu hizmeti yapacaksınız ya da iyice azıtıp herkesi kesmeye başlayacaksınız. Herhangi bir gün, herhangi bir hikâye… Ama oyuna çok şey katıyor.

İşte ne zaman oyundan bahsetmesi gerekse bu tip hikâyeler anlattığı için dalga geçiyordum Molyneux'yle ama haklıymış. Oynanış olarak büyük bir fark yaratmasa da Albion'daki hayatınızı gerçeğe yaklaştıran onlarca unsur arasında en önemlisi, yanınızdan bir an olsun ayrılmayan köpeğinizmiş.

SUÇ, CEZA VE MUZ KABUĞU

Şehirleri, meydanları, sokakları, evleri, odaları olan ve tüm bu mekânları insanlarla, hikâyelerle dolduran bir oyunun içindeyiz. Peşinden sürüklenebileceğimiz bir sürü yol var önümüzde ama dünyayla ilişkimizi, dış görünümümüzü, alacağımız görevleri, sokakta koşturan çocukların bizi görünce vereceği tepkileri etkileyecek çok temel bir karar vermeliyiz önce: İyiliğe mi inanıyoruz, kötülüğe mi? Bunu tek bir tuşa basarak belirlemiyoruz tabii. Yaşadıkça, ikileme düştüğümüz anlarda yaptığımız tercihlerle şekilleniyor karakterimiz. Size sonradan kötülüğü dokunacağını bile bile birinin canını bağışlıyorsunuz mesela, aksi takdirde kötülük puanı yapacaksınız çünkü. Ya da içi kitap dolu bir kütüphanenin önünde durup iç geçirerek düşünüyorsunuz: *"Yahu bu adamların bir tanesini bile evde oturmuş bir şeyler okurken görmedim, hepsi sokakta aylaklık peşinde. Ne olur şuradan bir kitabı cebe indirsem, okuduktan sonra geri bırakırım* (hayır, bırakamıyorsunuz). *Bilgi, paylaştıkça şey olur. Bak okumaya okumaya konuşmayı da unuttum, şey neydi?"* Yaradan'a sığınıp kitaplardan birini alıyorsunuz. Eh, derhal -10 karma yazısı beliriyor tepenizde. Bu sırada kasabalılardan biri olanı gördüyse çanlar da zar zar ötmeye başlıyor. Az önceki guard yine geliyor koşa koşa. Ya 200 altın vereceksin (halbuki aşağıdaki D&R'da en kaliteli kitap 50 altın ya, yuh), ya kamu hizmeti yapac… (tamam memur bey, gerisini biliyorum, haklarımı okuyun lütfen). Eğer bir de orada olay çıkar da biri size tekme tokat girişirse hepten sarpa sarıyor işler. Birkaç ki-

PETER MOLYNEUX HAKLIYMIŞ. OYNANIŞ AÇISINDAN BÜYÜK BIR FARK YARATMASA DA ALBION'DAKİ HAYATI GERÇEĞE YAKLAŞTIRAN EN ÖNEMLİ UNSUR, BİR AN OLSUN YANIMIZDAN AYRILMAYAN KÖPEĞİMİZMİŞ...

1


2


1- Oyuna ısınmak için büyü işine Inferno'yla başlayabilirsiniz. Kelime oyunu yaptım, yakın beni.

2- Herkesin konuşacak bir şeyleri var ama çoğu boş gevezelik. Bu halkla nereye kadar?


Dostlarım, sizi sör ilan ediyorum ama hep ölüyorsunuz sonra niyeyse .

şiyi öldürmek zorunda kalıyorsunuz, cezanızı ödemiş ama bol bol kötülük puanı kazanmış şekilde çıkıyorsunuz binadan. Sakin bir köşede şu kitabı okuyayım bari diyorsunuz. İsmi: *"Köpeğinize kendi kuyruğunu kovalamayı öğretme rehberi!"* Bravo, bu eşsiz kaynak için mi bizi Romanoviç Raskolnikov psikolojisine soktunuz sayın Fable? Kınıyorum…

"E sen de çalıp çırpma o zaman" diyeceksiniz değil mi? Ama öyle olmuyor işte. Çünkü kütüphanelerden, dolaplardan, sandıklardan çıkan nesneler her zaman kasabanın sahafında bulabileceğiniz bir kitap kadar sıradan değil. Hiçbir yerde bulamayacağınız nadir parçalar da bu kapakların altında saklanmış olabiliyor. Ayrıca birbirimizi kandırmayalım lütfen, bu bir RYO ve hey, biliyor musun dostum? Biz RYO'larda dolaplarını kurcalayamadığımız evleri sevmeyiz.


Fable II'nin mütemadiyen öldürmeniz gereken düşmanları arasında en güçlülerden biri bu sevimli troll. Evet, oyun zor değil.

DETOKS ÖĞRENİYORUM

Konuyu korkunç bir şekilde saptırdığımı biliyorum ama nasıl esas konuya döneceğimi bilmiyorum. Heh, kötülük-iyilik falan konuşuyorduk di mi, doğalgaz zammını demiş miydim? (*Serpil 3 gündür sabahlıyor ve evde doğalgazı açık bıraktığı için aklı hep o faturada :) – Sinan*) Dur bak anlatıcam… Kötülük ve iyilik, yukarıda anlattığım türden ufak kazalar ya da tercihlerle olduğu gibi ana görevleriniz sırasında da biriktirip kaybettiğiniz bir şey ve evet, ana hikâyede ilerlemek için bazen tercih etmediğiniz yolun puanlarını da toplayabiliyorsunuz. Yani ilahi güçler rol yapma işine hafiften burnunu sokuyor ve genellikle de iyilik lehine sonuçlanıyor bu müdahaleler. Çok da önemli değil gerçi, hâlâ sizi kendi yolunuzda tutacak onlarca görev var dışarıda. Geçen oyunda olmayan bir seçim daha eklemiş Lionhead Fable II'ye; saf (pure) mı olacaksınız yoksa yoz (corrupt) mu? İyilik ve kötülük puanlarınızdan tamamen bağımsız olarak kazandığınız bu puanlar son derece anlamlı şekilde beslenme şekliniz, içki-kumar alışkanlıklarınız, ticaret ahlakınız gibi yaşam biçiminizi belirleyen yerlerden geliyor. Belki çok teferruat bir şey bu ama doğrusu Fable II'de en sevdiğim detayların başında geliyor saflık-yozluk karşıtlığı. Gerçek hayatına bol bol kafein, hayvansal yağ, nikotin, uykusuzluk bulaştırmış bir insan olarak Fable II'de brokoli kemirip tofu yemek, Oakfield'ın canım elmalı turtaları yerine elmayı üstüne hamur ve şeker karıştırmadan almak sanal da olsa bir detoks huzuru verdi bünyeme. Oyun boyunca hiç et yemediğim için kendimle gurur bile duydum, nasıl kaptırmışsam…

Yozluğun anahtarları da yine gerçek hayattaki kapılara uyacak şekilde düşünülmüş. Edindiğiniz mülkleri kiraya verirken gerçek değerinin üstünü istiyorsanız, gece hayatınız varsa (Bloodstone'un arka sokaklarında çok takılmayın), sürekli etle besleniyorsanız tipiniz yavaş yavaş bozulmaya başlıyor, tepenizde bir sinek bulutuyla dolaşır hale geliyorsunuz. Zaten savaşlarla dolu zor bir hayatınız olacak, onun izlerini taşıyacaksınız, bir de bu şekilde yıpratmayın kendinizi bence…

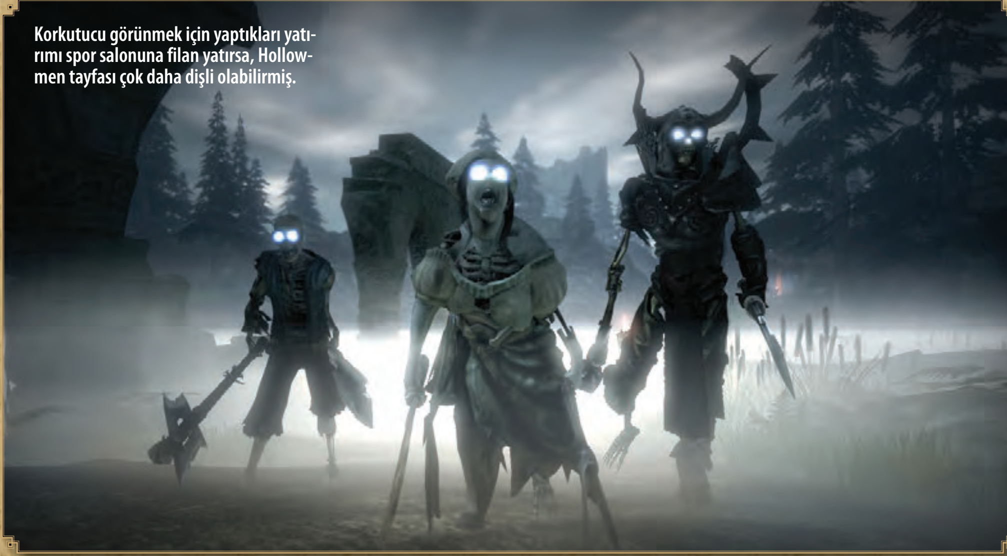
Oyunun sosyal yaşam, karakter görünüşü, gündelik hikâyeler gibi *Sims* yanı hakkında anlatabileceğim hâlâ çok detay var ama hazır son cümlemde "savaş" sözcüğünü kullanmayı başarmışken konuyu değiştireyim… Albion'un çok tehlikeli bir dünya olmadığından söz etmiştim. Gerçekten de oyun sizi hazır olmadığınız düşmanlarla karşılaştırmamak konusunda çok başarılı. Theresa'nın kanatları altından çıkıp dünyayı, yanınızda köpek dostunuzdan başka kimse olmadan dolaşmaya başladığınızda elinizde kör, değersiz bir kılıç, karşınızda kafasız, kanatlı böcek rakipleriniz ve ilk Fable'ı oynamadıysanız *"bu ne biçim rol yapma oyunu?"* diyeceğiniz bir karakter geliştirme sisteminiz var. Düşmana dalaşmak, çarpışma sırasında kullandığınız yöntemlere göre Strength, Skill ve Will başlıklarından biri ya da hepsi (ya tamam, iki de olur, of) için puan kazandırıyor. Eğer kılıcınızı kullanırsanız Strength, uzun menzilli silahınızı yani ok ya da tabanca kullanırsanız Skill ve de büyü kullanırsanız Will puanı yapıyorsunuz. Bunları birlikte kullandığınızdaysa hangisiyle ne kadar hasar verdiğini- >>

ALBION VİZENİZİ UZATMAK İÇİN

Fable II "6 saatte bitirdim" diyerek övünmek isteyeceğiniz türden bir oyun değil. Bu mesela "Londra'yı bir günde gezdim" demekten farksız. Fable II'den keyif almak için o dünyanın havasını yeterince solumaya ve bunun için de bol bol vakte ihtiyacınız var…

- Temel kuralı söylemezsem olmaz: Ana senaryoda ilerlemek konusunda hiç acele etmeyin. Theresa istediği kadar "beni acil ara" desin, siz o dünyanın kahramanısınız ve hikâyenin ne zaman, ne kadar ilerleyeceğine karar verme lüksüne sahipsiniz.
- Geçici işleri takip edin. Görev notlarınız arasına otomatik olarak eklenen demircilik, oduncuthe, barmenlik gibi işler hem kazandırdığı para açısından, hem de eğlence açısından (bir yere kadar) fena değil. Ayrıca meslekte ustalaştıkça, o şehirdeki saygınlığınız da artıyor.
- Demon Door'ları açın. Nasıl açabileceğiniz konusunda kafa patlatırken hem eğlenecek, hem de Albion sırlarına biraz daha haiz hale geleceksiniz.
- Dünyanın çok çeşitli noktalarına saklanmış duran ve siz yanlarından geçerken bıdı bıdı konuşup dalga geçen Gargoyle'ları mutlaka vurun. Bazıları o kadar iyi saklanmış oluyor ki bulana kadar göbeğiniz çatlıyor ama susturmayı başardığınızda aldığınız o haz da bambaşka. Oyundaki toplam sayıları 50 ve tümünü yok ederseniz acayip güzel olduğunu tahmin ettiğim bir ödül bekliyor sizi (evet, ben daha 20'sini susturabildim ki onun 5-6 tanesini de Berkant buldu).
- Sosyalleşin. Bir eviniz, bir eşiniz, mümkünse çocuklarınız olsun. Barlara gidin, insanlara içki ısmarlayın, çocuklara imzalı fotoğraf dağıtın, ozanlara biraz para verin ki sizin için kahramanlık türküleri söylesin, şehrin tellalından unvan satın alın, şanınız yürüsün. Arada bir meydanlarda gösteri yapın, insanları etkileyin. Bir şehre girdiğinizde kafasının üstünde size aşkını gösteren kocaman kırmızı kalplerle dolaşan bir güruh görmek neşenizi yerine getiriyor.
- Köpeğinizin eğitimine vakit ayırın. Sahafları dolaşıp eğitim kitapları toplayın, at-tut oynayın, kafasını okşayın, ödül bisküvisini ihmal etmeyin. Eğitimli ve keyfi yerinde bir köpeğiniz varsa gömülü hazineleri, gizli sandıkları, birazdan fırlayacak düşmanları asla ıskalamazsınız.
- Ticaret yapın. Bazen belli mallara birkaç günlüğüne büyük indirimler geliyor, gidip toplayın. Eninde sonunda o malın kıt olduğu ve fiyatının korkunç fırladığı bir an gelecek. Fırsatı kaçırmazsanız zengin olabilirsiniz.
- Görünüşünüzü önemseyin. Dövmecileri gezin, saçlarınızı yaptırın, terzilerden tarz sahibi kıyafetler alın, sağlıklı ve kilo yapmayan besinlerden bulmaya çalışın. Bu hem diğer insanlarla ilişkinizi etkiliyor, hem de karakterinizi daha çok seviyorsunuz. (Tuğbek'in kız karakterinin 120 kilo olduğu bir dönem vardı mesela, hepimiz oyundan soğuduk).
- Okuyun. Elinize geçen notları, mektupları, romanları, mezar taşlarında yazanları, yükleme ekranındaki metinleri okuyun. Hiç beklemediğiniz bir anda umulmadık cümleler çıkıyor karşınıza. Bunları yakalayabildiğiniz için daha bir seviyorsunuz oyunu da kendinizi de.
- Son olarak… Ana hikâyenin sonunda oyun bitmiyor, Albion'a geri dönmeli, neleri değiştirdiğinizi görmeli ve açılan yeni görevleri tamamlamalısınız. Bunlardan bazılarını yapabilmek için çok paraya ihtiyaç var, o yüzden vakit kaybetmeden emlak işine de girin.




Korkutucu görünmek için yaptıkları yatırımı spor salonuna filan yatırsa, Hollowmen tayfası çok daha dişli olabilirmiş.

1- Büyü yaptıkça mavileşiyor, iyice abartırsanız Şirinler ailesine katılıyorsunuz.

2- Menzilli silahlarla aram hiç iyi olmadı Fable II'de, katana kullanmak daha heyecanlı.





YETENEKLERİNİZİ ŞİŞE ŞİŞE İKSİR İÇEREK GELİŞTİRMEYİ KEŞFETTİĞİNİZDE DİREK SOLUĞU SİMYACINIZDA ALMIŞ OLABİLİRSİNİZ AMA BUNU ALIŞKANLIK HALİNE GETİRMEYİN. YOKSA SİZİ SIMSVILLE'E YOLLARIZ.



>> ze göre paylaştırılıyor puan. Bir de her çarpışma sonucunda kazandığınız ve genel savaş becerinizle ilişkili karakter puanınız var. Karakterinizi geliştirirken, çarpışmalardan gelen bu puanları kullanacaksınız. Mesela karakterinizin dayanıklılığına, yakın dövüş stillerine ait özellikleri edinmek, aldığınız özellikleri geliştirmek, yeni kombolar öğrenmek için Strength puanlarınızdan yiyorsunuz. Tahmin edebileceğiniz gibi diğer iki ana başlıktaki puanlarınız da benzer şekilde kullanılıyor. Oyunun başlarında puanlar biriksin, biraz daha güçlü olayım, azıcık kombo öğreneyim diye yanıp tutuşacaksınız ama daha oyunun sonuna gelmeden üç ana başlık altındaki neredeyse her tür yeteneği ve özelliği kazanacağınızı da söyleyebilirim. Bu açıdan Fable II'nin diğer RYO'lara göre ters bir gidişatı var. Yeni özellik kazanmak zamanla zorlaşması gerekirken kolaylaşıyor. Bunda Bowerstone'un simya dükkânında satılan iksirleri keşfetmenizin de bir miktar katkısı oluyor tabii… Biraz saçma görünebilir ama özel bazı iksirler var ki karakterinizin strength, skill, will ya da toplam hanesine kalıcı olarak hayvani puanlar ekliyor. Yani cebiniz para doluysa hiç dövüşmeden, sadece simyacınızı ziyaret ederek delicesine güçlenebilirsiniz. Ama bunu yapmayı tercih ediyorsanız sizi derhal Albion'dan alıp Simsville'e transfer edelim çünkü gidip savaşmak yerine iksirle karnınızı şişirmek Fable ruhuyla çok da barışık olmadığınızı gösterir.

SAVAŞMA, SANAT

Ben demiştim, tarafsız değilim, Fable'la ilgili her şeyi seviyorum, bu oyuna aşığım. Aksiyon sahneleri de bu açıdan bir istisna değil (oyunun çoraplarını salonda çıkartan bir sevgiliye dönüştüğü noktaya daha sonra geleceğim). Ne hararetli bir çarpışmayı rezil eden kamera sorunu, ne ortamın kalabalık olmasını bahane edip hemen yüzünü gösteren takılmalar, ne havayı dövüp duran bir kahraman, ne de seri olarak aynı tuşa basmak dışında bir şey istemeyen aptal bir dövüş sistemi… Fable II bunların hiçbiriyle sinirinizi bozmuyor çünkü son derece temiz bir aksiyonu var ve bu saydıklarımdan hiçbiri oyunun sorunları arasında değil. Özellikle karakterinizi geliştirdikçe yapabilir hale geldiğiniz kombolor sayesinde


Zamanı yavaşlatmanızı sağlayan Time Control sayesind... aha, ben bile farketmedim, ne zaman kestin?!



Albion'un dört büyük kahramanından biri Garth.



Kendisiyle ölmeden önce tanışmış olsaydık bu hanım bizle evlenmek isterdi. N'apacaksın, ölüm çok değiştiriyor insanı...

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Her mekân yaşıyor, eğlendiriyor.
+ No-life kahramanlara son, yaşasın özel hayat.
+ İyilik ve kötülük, saflık ve yozluk seçimleri.
+ Tesadüfi olaylar ve hikâyeler çok başarılı.
+ Yaşadığımız her şey görüntümüze yansıyor.
- Bazen yükleme süreleri bayıyor.
- Ana hikâye çarpıcı değil.
- Klasik RYO'culara hafif gelebilir.
- Kısa, ne kadar uzun olsa da kısa.

aksiyon, savaş olmaktan çıkıp sanata dönüşüyor. Derdiniz o kalabalık iskelet topluluğunu biçip geçmek değil artık, kılıcınızı havaya savurup kendi etrafınızda bir tur attığınız ve iki elinizle kılıcı tekrar yakalayıp aynı anda üç tanesini birden yere yığdığınız o anı yaşamak istiyorsunuz, buna kasarken de tahmin edebileceğiniz gibi fena halde havaya giriyorsunuz. Ok ve tabancayla böyle kombo efsaneleri yaratmak mümkün olmuyor ama büyü ve kılıç (tercihen katana) sayesinde her düşman gördüğünüzde zevkle sırıtır hale geliyorsunuz. Tüm boş vakitlerinizi 7 aşamalı arenaya çıkıp savaşarak değerlendirmek istiyorsunuz, Oakfield'daki evinizde sizi bekleyen bir eşiniz ve çocuklarınız olsa bile… Hemen bir tavsiyede bulunayım. Oyunun ilerleyen aşamalarında, normal şartlarda hızına yetişmenizin mümkün olmadığı düşmanlar edineceksiniz. Bunlarla savaşmaya hazır hale gelmek için muhakkak zamanı yavaşlatan Time Control büyüsüne odaklanın. Yanlış hatırlamıyorsam bu büyüyü dört seviye geliştirebiliyoruz. İlk üç aşamasını mutlaka alın. Şart değil ama bir de son seviyesine kadar Inferno aldıysanız artık ölümsüz gibi bir şeysiniz… Önce en hızlı düşmanı bile 10-15 saniye durdurabilecek olan Time Control'ü çakıyorsunuz, onlar kollarını kaldırmaya çalışırken siz avuçlarınızın arasında ateş topunuzu büyütmeye başlıyorsunuz. Yerin göğün kızıla boyandığı, elinizdeki kontrol cihazının ateş gibi yandığı (ah nerede o teknoloji?) o an geldiğinde dev bir gürültüyle yakıyorsunuz ortalığı. Normalde *"bana mısın?"* demeyen düşmanlarınız bile ağız değiştirip *"yandım annem!"* diye

TABANCAMIN UCUNU AUGMENT'LEN DONATACAĞUM

Tamam, silahlar çok çeşitli olmayabilir Fable II'de. Bir tane süper katana edindiğiniz gün en kahraman gibi hissetmeye başlamanız son derece doğal. Ama kahramanlığı da aşıp ekstra mutluluklar istiyorsanız silah eklentilerini (augment) araştırmaya başlamalısınız. İyi silahların üstünde genellikle iki eklentiye kadar izin veren slotlar bulunuyor ve hangi eklentinizi takarsanız silahınız öyle bir bonusa kavuşuyor. Kestiğiniz her düşmandan 50 altın vereni de var, düşmanın sağlığını emip size aktaranı da. Yalnız dünya ilk Fable'a göre çok değiştiğinden artık bu zanaatla uğraşan çok az insan var Albion'da, her yerde bulmanız mümkün değil. Benden tavsiye, bu kadim meslek konusunda Westcliff'teki Çingenelerin üstüne usta tanımıyorum.

kaçışıyor artık. Gerçekten çok zevkli bu ama anlatarak olmuyor, oynamak lâzım. Ben gidip bir el oynayayım da biraz daha anlayayım.

(2 saat sonra)
Sevgili okur, kıymetli Oyungezer yazarı, Sayın Molyneux;
İşte o an geldi. Fable II'yi çekiştirmek, sinir bozucu yanlarından yaka silkelemek istiyorum artık ama hatırlamak için gidip biraz da o gözle oynasam mı?

(1 saat sonra)
Bu yazıyı Family Guy'ın bitmek bilmez sahnelerinden birine çevirmeden, lafı daha fazla dolandırmadan şu erteleyip durduğum kötü yanları sıralayayım artık. Ama isterseniz önce komik bir anımı anlatayım oyundan? Kapımın önüne kamp kuran, her sabah 10 altın verip yanından geçtiğim dilenciyle sonunda nasıl evlendiğimizi merak etmiyor musunuz? Ya da Çingene kampındaki dövmeciyle olanlar? Max ve Sam adındaki şaşkın maceracıları da anlatabilirim… Peki peki, daha fazla kaçmaya çalışmak faydasız. İtiraf ediyorum ki bence Fable II'nin kötü yanı yok. Herkes için mükemmel bir oyun olduğunu kesinlikle iddia etmiyorum ama bence öyle işte. Evet, ilk Fable'a çok benziyor ama biz zaten ondan alakasız bir oyun görmek istemiyorduk ki. Sonra iyi-kötü seçimleri ana hikâye söz konusu olduğunda bizim tavrımızı çok da sallamıyor, iki taraf için de olaylar aynı şekilde gelişiyor. Fakat yan görevlerde iyi-kötü ayrımının öylesine keskin bir şekilde ayrıldığı yerler var ki buna da laf edemiyorum. Düşünün, bir yan görevde verdiğiniz karara göre koca bir şehir kuruluyor ya da yok ediliyor, bu kadarını söyleyeyim. Gerçekten hiç sevmediğim ve başında vakit geçirmediğim tek bir şey var oyunda, o da mini şans oyunu. Ne kurallarına anlam verebildim, ne kartlarına, ne de kazandırdığı paralara… Ayrıca kumardan para kazanmak karakterimi yozlaştırdığı için sevsem de oynamazdım sanırım. Ha bir de bazı dükkân sahipleri sabah 8'de açmaları gereken işyerlerini öğlene kadar kapalı tutuyorlar, ona sinir oluyorum ama yani bu nasıl bir şikâyet, insaf! Çok büyük bir silah, eşya çeşitliliği sunmaması, yaptığımız görevlerden işimize yarayacak nadir bulunan silahlar ya da para değil, sadece bilinirlik kazanmamız, zırh kullanmayışımız, olayları etkileyecek diyalogların olmayışı da bazı RYO'cuların yadırgayacağı eksiklikler olarak kayıtlara geçebilir. Aynı kayıtların dibine, bunların beni rahatsız etmediğini de not düşelim ama. Ha bir de yükleme süreleri uzun (ama yüklemeler sırasında çıkan metinler çok eğlenceli).

FABLE FINALE

Xbox 360'ınız yoksa dertlenmeyin, Fable II Şubat ayında PC'ye de geliyor (umarım ki ilk Fable gibi yine genişletilmiş olarak) ama üçüncü bir Fable görebilecek miyiz, bu konuda bir fikrim yok. Yine de, yani Fable III çıkmazsa bile Lionhead'e küsmeyeceğim. Şu saatten sonra Molyneux ve ekibine hissedebileceğim tek şey, bu kadar coşkuyla ve neşeyle oynayıp boğazımda gerçek bir düğümle terk ettiğim bir oyun yaptıkları için minnettar olmak.

Yapım: Bioware **Tür:** RYO **Yapım:** Lionhead Studios **Dağıtım:** Microsoft Games
Yaş Sınırı: 16+ **Web Sitesi:** www.liohead.com/fable2

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★½
Hikaye/Atmosfer	★★★★½
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Bu yılın iddialı rol yapma oyunları arasında ezilebilir ama kendi tarzını ve dilini oluşturmuş, huzur saçan, nefis bir deneyim.

9.3





MIRROR'S EDGE

"BU ŞEHİR ESKİDEN YAŞAM DOLUYDU, TEHLİKELİ VE KİRLİ AMA CANLI VE ÇOK GÜZEL" -YİĞİTCAN ERDOĞAN

Oyun dünyasıyla ilginiz varsa, diğer tüm sanat dallarının aksine, onun tüm alt türlerine aşina olmanız beklenir. FPS, GZS, STS gibi kısaltmaların ne ifade ettiğini iki sayfalık kompozisyon şeklinde anlatabilirsiniz dilediğinizde. Çünkü oyun kavramının mekaniği buna hizmet edecek şekilde çizgiseldir. Tüm oyunlar siz, yani oyuncu düşünülerek yaratılır ve çoğu kez oyuncunun konforunu gözetmek, tanıdıklık hissinden uzaklaşmaması sağlamak adına türlerin çizgilerinden pek fazla sapılmaz. FPS'ler bizim bir silah olup ilerlediğimiz, karşımıza çıkan düşmanları türlü türlü siper alma, bomba atma, dipçik sallama yöntemiyle yapay zekâ cennetine yolladığımız oyunlardır, *Half-Life* da böyledir, *Call of Duty* de. Türün öne çıkan ürünleriyse genelde işin mekanik kısmını, vuruş hissini, düşmanların zekâsını ve dünyanın tasarımını mükemmelleştirenlerdir. Bunun üstüne bir kat da sinematik doku çıkarlar ki oyuncu kendisini Er Ryan'ı kurtaran Tom Hanks gibi hissetsin. Üstte sözü geçen konformist sınırlar zorlanmaz… Ama bazen bir yapımcı çıkar ve farklı bir şey yapar. Ekran görüntülerine bakılarak X türüne dâhil edilebiliyordur oyun ama oynanış X değildir, Y de değildir, bilinen bir alfabenin sınırlarında bile değildir hatta. İşte o yapımcıların o güzel fikirleri, gelen tepkiye göre ikiye ayrılır. İlki, benim *Codename Eagle* yolu dediğim yoldur. Bunlar, 10 sene sonra kendilerinin yaptığını taklit edip mükemmelleştiren oyunlar tarafından türleri hatırlatılıncaya kadar "rezillik" olarak kalırlar, o 10 seneden sonra ise oyun kıymete biner ve "zamanının ötesinde" ilan edilir. İkincisi ise *Doom* yoludur. Bu yoldan giden oyunlar, çıktıkları tarihte her şeyi değiştirirler, tür kendi ismine kavuşana kadar o oyunun ismiyle anılır hatta. Şimdi burada sorun şu: Mirror's Edge, yani uğruna şu kafam kadar girişi yazdığım oyun, bu kategorilerden hangisine giriyor?

"İkisine de değil" diye düşünenler var mı aranızda? Oyuna ilk baktığımdan beri ben de aynı şeyi düşünüyorum çünkü bu oyun *Codename Eagle* yolunun *Codename*'i değil, *Battlefield 1942*'si. Mirror's Edge yeni bir tür yaratmıyor, aksine yaklaşık yedi sekiz yıldır var olan Birinci Kişi Serüven (First Person Action-Adventure) türünün kurallarına harfiyen uyuyor. Yarattığı fark şu: Bu tür ilk kez ana akım içindeki büyük türler arasına katılıyor bu iddialı oyunla. İşin en güzel tarafı ne biliyor musunuz? Elimizdeki hiç de kötü bir başlangıç değil.

"UÇ, KENDİNİ GERÇEKTEN BULDUĞUN YERDİR"

Şimdi Mirror's Edge'e derinlemesine dalmadan önce daha oyuna başlamadan bildiklerimizi bir sıralayalım. Evet, tüm oyunu Faith adlı Uzakdoğulu bir hatunun gözünden oynuyoruz. Evet, karakterimizin iki kolu, iki bacağı

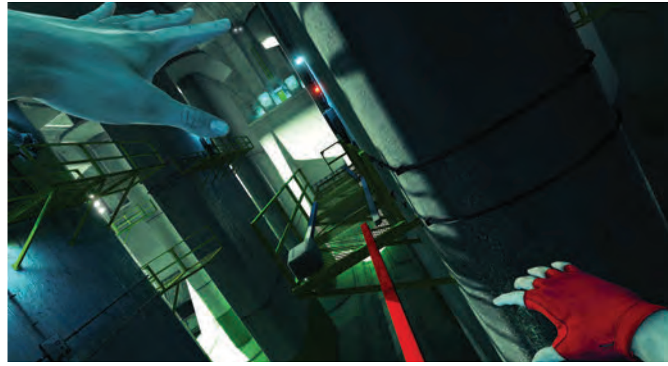




Arada silah da ediniyorsunuz, ama pek kullanmayı beceremiyorsunuz. Faith'cim, nereye sıkıyorsun?

var, yani bu oyunda bir silah olup gitmiyoruz, belimiz bile var. Evet, Faith'in hareketlerinin tamamını biz kontrol ediyoruz, yaptığı hareketlerin ekrandaki görünümüyse, evet, gayet gerçekçi. Ha bir de, evet, biz distopik bir gelecekte totaliter bir hükümetin görmediği yerlerden mesaj taşımakla görevli bir koşucuyuz ve oyunun amacı bu mesajları taşımak... Ee, hayır, bu son söylediğim külliyen yalan.

Bu mesajları taşımak, sadece demoyu da oluşturan ilk bölümün amacı. Zira o ilk bölüm biter bitmez oyunun hikâyesi "geleceğin karamsar dünyası" havasını daha fazla soluyamadığınız bir komplo teorisine dönüyor. Suikastler, suçlanan masum gençler, özel bir güvenlik şirketi, sert ama efendi polis falan derken, hikâyeye kaptırırsanız kendinizi *Chaos Theory*'de sanmanız işten bile değil. Ama oyunu tamamen bir Clancy olmaktan kurtaran bir şey var ki o da ara sahneler. Bölümler arasında giren çizgi ara sahneler, Faith'in tanıtmak konusunda oyun içine kıyasla çok daha fazla ipucu taşıyor. Belki de bunun sebebi oyunun geri kalan hiçbir saniyesinde Faith'i göremiyor olmamız. Bu sırada distopyanın gerçekleri ve diğer karakterler de sanatsal vurgudan nasibini alıyor ve hikâye bir şekilde komplo teorisiyle distopya arasında, dengeli bir konum buluyor kendine. Ama yine de, Faith'in bir mesaj taşıyıcı oluşu, hikâyenin uzun bir bölümünde sadece onun nasıl böyle koştuğunu, atlayıp zıplayabildiğini açıklayan bir somut bilgi olmaktan ileri gidemiyor.



KOŞAN ADAMIN GÖZÜ KESKİN OLUR

Güzel, oyun hakkında yanlış bildiğimiz bir şeyi açıklığa kavuşturduğumuza göre artık gerçeklere dönebiliriz. Gerçek 1: Bu oyunda atlayıp zıplıyoruz. Evet, bu kadar basit değil ama özünde o kadar karmaşık da değil. Faith'imizin Allah vergisi bir yeteneği var, Runner Vision. Bizim Allah vergisi yeteneğimiz ise başparmağımızla O tuşuna basabilmek. Bu ikisi şöyle birleşiyor; bembeyaz bina tepelerinde "şimdi nereye gidiyorum?" diye düşündüğünüz anlarda O tuşuna basıyorsunuz ve Faith hemen gitmesi gereken yöne çeviriyor kafasını. Aynı anda, gitmesi gereken yer o bembeyaz sahne içinde gözden kaçması imkânsız bir kırmızıya boyanıyor. Runner Vision, alıştığınız zaman size kesintisiz bir serbest koşu parkuru sunabiliyor. Ama maalesef, bu da külliyen yalan.

Mirror's Edge'i sevmek istiyorsanız, ilk bölüm bitmeden bir şeyi kabullenmeniz gerekiyor arkadaşlar: Bu oyunda koşmak kadar düşmek de var. Düşeceksiniz, hem de defalarca. Mirror's Edge'de akıp gidebilir hale gelmek tamamen ustalaşmanıza bağlı. Daha ilk oynayışınızdan, hiç duraksamadan ve etrafınızdaki blur efektleri eşliğinde şehrin diğer ucuna koşmayı bekliyorsanız çok yanılacak ve çok gerileceksiniz. Fragmanlarda izlediğimiz o kusursuz ve kesintisiz koşan Faith olmak için bir bölümü en az birkaç kez bitirmeniz gerekiyor. Aksi takdirde o akan Faith'e ulaşamamanın sizi için için yiyip bitirmesi kaçınılmaz. Ama merak etmeyin, depremle yaşamayı öğrenen bünyeniz zırt pırt düşen Faith'le de yaşamayı öğreniyor.

IT'S A-ME, FAITH!

Bu safhayı atlattıktan sonra oyunun çekirdeği kendini göstermeye başlıyor: Platform öğeleri. Hareketli yüzeyler, dipsiz çukurlar, büyük sıçrayışlar Mirror's Edge'in özündeki platform damarını görmenizi sağlıyor. Bu da temelde çok sağlam bir hamle, zira platform oyunlarını herkesin sevmesini sağlayan o adrenalin, yanına free-running'in (bkz. *Free-Running ve Parkour* kutucuğu) zarafetini de alıp Mirror's Edge'deki koşunuz boyunca size eşlik ediyor. Tek sorun, zarif kısmının felaket derecede yalan olması.

Cidden yalan, zira ortada zarafet yok. İşte Mirror's Edge'in en büyük kusuru da bu bayanlar baylar. Koşunuz sırasında farklı şeyler denemek, daha yaratıcı, daha eğlenceli, daha akrobatik bir şekilde yol almak konusunda yeterince fırsat tanımıyor. Tepemize bizi takip eden bir helikopter koyuyor örneğin ve bu ölümcül takip sırasında amacımız da kendiliğinden şekilleniyor, tek derdimiz kaçmak oluyor. Oyunun çok büyük bir bölümünde estetik kombolar oluşturmaktan ziyade kuyruğumuzu kıstırıp kaçtığımızı hissediyoruz ister istemez. Yenip yenemeyeceğimiz Runner Vision tarafından söylenen >>

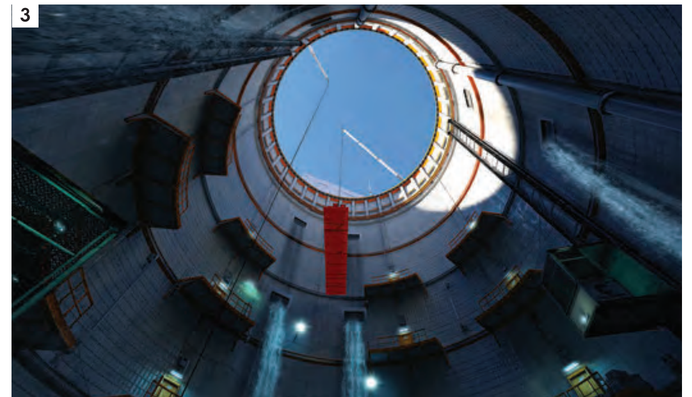
1- Time Trial modunda hızı ve hareketi daha iyi hissedebiliyorsunuz.

2- Faith'in üzerine fazla gelinmemesi lazım. Bakınız...

3- Şimdi yukarı bakın da, daha sonra aşağı asla!

1


2


3




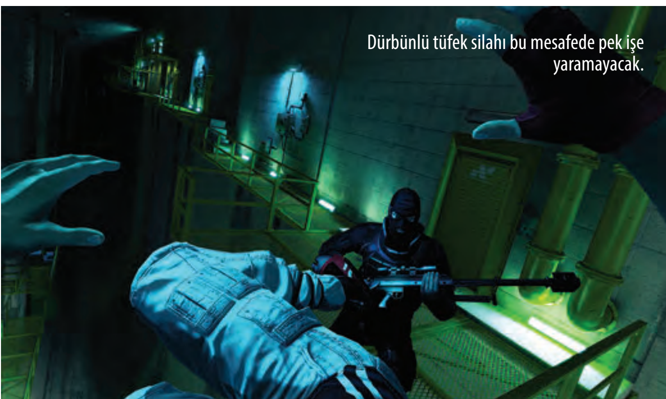
OYUNUN DİNAMİĞİ İÇİNDE DEVRİM YARATABİLECEK BİR ŞEY VAR: MİNİMALLİK

>> düşmanlar arkamızdan ateş ederken sadece bizim gördüğümüz bir patikayı falan takip ediyor değiliz, yaptığımız şey en basitinden tabanları yağlamak, bunu yaparken de "oğlum geliyorlar lan, nereye zıplıyoruz" diye adrenalin basmak vücudumuza.

Yanlış anlamayın, ortada oyun zevkinizi baltalayacak bir durum yok, sadece beklenti duymayın diye söylüyorum. Düşmanlardan kaçmaya çalışmak ve bunu en büyük adrenalin pompalayıcısı olan düşme korkusu eşliğinde yapmak inanılmaz zevkli. Fakat düşmanlarla karşılaşmak **zorunda** olduğumuz zamanlarda maalesef hiç zevkli değil. Yeraltındayken üstünüze doğru gelen metrodan salise farkıyla kurtardığınızda veya düşmanlardan kaçarken adrenalini hissedebiliyorsunuz ama kırmızıyla bezenmiş düşmanların üstüne gidip doğru zamanda X'e basmak zorunda olmak aynı hissi vermiyor. Çatışmalar zevkli değil ve arada gelip gitmesi sinir bozmaktan başka bir işe de yaramıyor.

O halde gerçeklere geri dönelim: Gerçek 2: Bu oyunda Faith adlı Doğulu bir hatunu kontrol ediyoruz. Faith, konformist halkın aksine iktidara karşı ayaklanan güruha katılan ve orada öldürülen bir ailenin kızı. Annesi ve babası öldürüldükten sonra, kız kardeşinden başka kimsesi kalmayan kahramanımız, Mercury adlı bir koşucunun evine sığınıyor. Küçük kızı yanına alan ve kendisi gibi bir koşucu olarak yetiştiren Mercury, ona bir ev ve yaşamak için bir amaç veriyor. Bu sırada kız kardeşi ise polis gücüne katılarak şehirdeki valinin totaliter rejimine dolaylı yoldan da olsa destek sağlıyor. Bir gün, standart ve yorucu bir gün Faith, kardeşi Kate'in bir olaya karıştığı haberini alıyor. Değişim vaat eden bir sonraki vali adayı Robert Pope öldürülüyor ve Kate polis tarafından suçlu bulunuyor. Hikâyeyi size daha fazla açmak istemiyorum, o yüzden bu kadarını anlatmakla yetineceğim. Ekleyebileceğim tek şey, oyunun hikâyesinin hiçbir noktada devrim yaratacak bir hale gelmediği.

Öte yandan oyunun dinamiği içinde devrim yaratabilecek bir şey var; minimallik. Evet, dinamiği dedim, sanat tarzı, grafikleri veya sadece görsel bir yönü değil… Oyunun her köşesine yayılmış devrimsel bir sadelik var. Bunu oyuna ilk girdiğinizde, karşınızda o ufacık noktadan başka hiçbir şey görmediğinizde anlıyorsunuz. Bir can sayacı, kurşun sayısı, harita, pusula, hiçbir şey yok. Bunların hepsi bir gerçekçilik çatısı altında sunuluyor size, zira Faith normal zorluk seviyesinde ikinci kurşununu yediğinde yere yığılıyor, silahlarını zaten düşmanlardan aldığı için kurşunu bitince atıyor, düşmanlarımız bize göre bir hayli yavaş olmasına rağmen aynen bir polis gibi savaşıyorlar ve zırhlı olanlar zırhsızlara kıyasla kaba kuvvete daha dirençli. Bu gerçekçilik perdesi altında bize sunulan minimalliği oyunun görev yapısı da destekliyor. Elimizde görevlerin, bilgilerin ve benzeri şeylerin toplandığı bir veritabanı yok, bir yere gideceğimizi biliyoruz çünkü Mercury bize söylüyor fakat oraya nasıl gideceğimiz hakkında fikrimiz yok. Elimizdekiler Runner Vision ve X tuşundan ibaret. Bir kombo listesi ya da bir harita aramasın gözleriniz boşuna çünkü yok. Ve bu ne sağlıyor biliyor musunuz? Başarı hissi. Yaptığınız her şey, bulduğunuz her yol, yanlışlıkla saptığınız bir yolun sonunda yere düşerken gelen başarısızlık hissiyle beraber gerçek gibi geliyor size.


Dürbünlü tüfek silahı bu mesafede pek işe yaramayacak.



FREE-RUNNING VE PARKOUR

Aslında çok benzer şeyler olan parkour ve free-running, temelde aynı amaca sahip iki farklı spor dalı: Zihni ve vücudu disipline sokup olabilecek en çabuk şekilde önceden belirlenmiş bir hedefe ulaşmak. Fakat Mirror's Edge'imizin karakteri Faith, bir free-running sporcusu değil, bir parkour koşucusu. Zira parkour ve free-running arasındaki en temel fark, pratik amaçlara nasıl yaklaştıklarında yatıyor. Bir parkour koşucusunun tek hedefi, gitmesi gereken yere en çabuk şekilde ulaşmaktır, free-running koşucusu ise oraya giderken akrobatik hareketler de yapar ve estetik bir amaca da hizmet eder. Fakat her iki sporun da amacı zihnin disiplin altına alındığı tüm dallarla ortaktır ve parkour'un şu sloganıyla özetlenir: "Être et durer", yani "olmak ve hızlı olmak

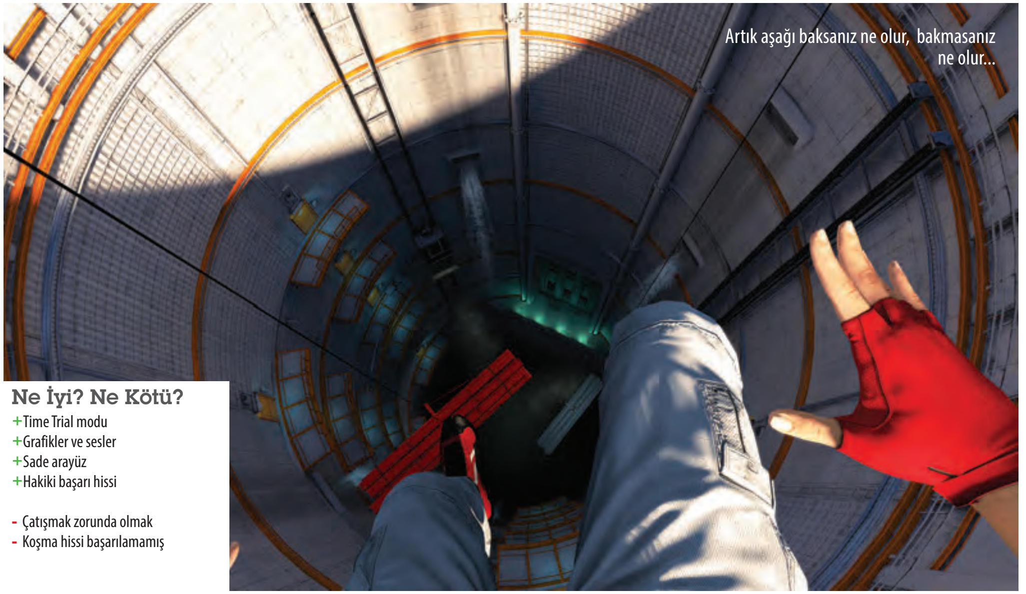
Duvardan koşarak tekmelediğiniz düşmanı, oyun size "duvardan koşarak adam tekmelemek" adlı bir kombo dayatmadığı için, gerçekten tekmelemiş kadar oluyorsunuz. Hızlı hızlı koşmaya çalışırken Runner Vision tarafından kızartılmayan bir yol bulduğunuzda Merc'in "aferin evlat, hızın gayet iyi" iltifatını üstünüze alıyorsunuz. İşte bu noktada 3 numaralı gerçek kendini gösteriyor: Mirror's

1- Bu ekrana kanmayın, silahlı kısımlar aksiyonun yüzde 1'i bile değil

2- Minimallik oyunun her yerine sızmış.







Artık aşağı baksanız ne olur, bakmasanız ne olur...

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Time Trial modu
+ Grafikler ve sesler
+ Sade arayüz
+ Hakiki başarı hissi

- Çatışmak zorunda olmak
- Koşma hissi başarılamamış

Edge, koşan ve atlayan bir karakteri kontrol ettiğiniz değil bizzat koşup atladığınız bir oyun.

ÖLÜ ŞEHRİN CANLI RENKLERİ

Madem böyle güzel gerçeklerden söz etmeye başladık bir seri şeklinde, gelin iki güzel, hem de çok güzel gerçekten daha söz edelim: Grafikler ve sesler. Geçen ayın *Pure* incelemesinde de yazmıştım, burada da tekrarlamamda sakınca yok, ben hala utanmadan Nintendo 64 oyunları oynayabilen, *Pokemon Red*'in grafiklerinde bir sakınca görmeyen, grafik kavramıyla alakasız bir insanım. Ama işte arada *Pure* gibi bazı oyunlar geliyor ve arkadaşlara oyunu anlatırken standart etkilenme noktalarımın yanında grafiklerden de söz ettiriyor bana. *Pure* gibi, Mirror's Edge gibi oyunlar. Mirror's Edge, daha gerçek gözükmeye uğraşmadan nefes kesici gözükebilen nadir oyunlardan biri olmuş grafik tarzıyla. Tüm dünya beyaz, kırmızı, mavi, turuncu ve yeşil. Her renk canlı ve her birinin anlamı var. Hisler renkler üzerinden akıyor sanki üzerinize, turuncu bir alışveriş merkezine girip günbatımı gibi hissediyorsunuz kendinizi, beyaz binanın üstündeki mavi merdivenlere atlarken kontrast sizi alıp götürüyor. Ve Runner Vision bu süre zarfında hiç sırıtmıyor, daima ve mükemmel bir şekilde çevrenin bir parçası olmayı başarıyor. Seslerse garip bir şekilde grafiklerden daha fazla etkiliyor sizi. Faith'in yorulunca nefes nefese kalışı, seslendirmeler ve müzikler... Her ayrıntı oyundaki sadeliğe kusursuz bir katkıda bulunuyor, tema oyundaki seslerle tamamlanıyor. Diyalogların had safhada gerçekçi olmasındandır belki de, son yıllarda duyduğum en kaliteli seslendirmelere yer veren oyun olarak da sevgimi kazandı Mirror's Edge. Oyunda sadece bir kez gözüken karakterlerin bile seslendirmeleri birçok oyunun ana karakterinden daha kaliteliydi. Tüm bu parçalar birleştiğinde ortaya çıkan da dramatik açıdan doyurucu bir tek kişilik macera oluyor işte.

Ama Mirror's Edge'in doyuruculuğu tek kişilik ana senaryosuyla sınırlı değil. Az sonra Mirror's Edge ve multiplayer diyeceğim aynı cümle için de. Aklınıza ne gelecek bilmiyorum ama uygulanan fikrin mükemmel olduğunu rahatlıkla söyleyebilirim. Temelde senelerdir yarış oyunlarında gördüğümüz zamana karşı yarış (Time Trial) modundan ibaret multiplayer... Ama yukarılarda bir yerde bahsettiğim ve oyunu yavaşlattığına inandığım "arkandan gelen düşmanlardan kaç" temasından arınmış, spor ve sadece spor haline gelmiş bir yarış modu bu. Hiçbir şey yok arkanızda veya önünüzde… Sadece bir parkur, birden çok yol ve nadiren görünen Runner Vision var. Her bir parkur, siz o parkurun kesildiği bölümü bitirdiğinizde açılıyor ve bitirdiğiniz her bölüm sizi biraz daha ustalaştırdığından, bu modda koşarken Mirror's Edge macerasından beklediğiniz o eşsiz akma hissini nihayet duymaya başlıyorsunuz. İster offline oynayıp kendi zamanlarınızı yenmeye çalışın, isterseniz skorlarınızı online topluluklara yollayın, hiç fark etmiyor ve "ayıp olmasın, ekstra bir de mod ekleyelim" zihniyetiyle hazırlanmış gibi görünebilecekken Time Trial inanılmaz hoş bir şekilde oyunun zevkini tamamlayan ve maceranızı bütünleyen bir şey haline geliveriyor.

AYNANIN SONU

Hâlâ hayatta mısınız? Dördüncü sayfamızda, o kadar atlayıp zıplamanın ardından hâlâ buralarda mısınız? Yorulduk değil mi? Binaların üstünde sekmekten, harika Lisa Miskovsky şarkıları dinlerken Faith'i kesmekten, zamana karşı yarışmaktan değil de ilginçlikten yorulduk. En başta söylemiştim hani; Mirror's Edge yeni bir tür yaratmıyor, kuralları çoktan belirlenmiş bir türü mükemmelleştiriyor. Ama bu durum Mirror's Edge'in kocaman bir "Leap of Faith" olmadığı anlamına gelmiyor. EA gibi bir firma, Kasım ayı gibi oyun sayısının patlama yapacağı belli olan bir tarihte, yeni bir *Sims* ek paketi yerine Mirror's Edge'i sürüyor piyasaya. DICE kolay olanı seçip *Battlefield 3292: Gears of Future* tasarlamak yerine sermayesini ve inancını böyle bir oyuna yatırıyor. Ve bizim tarafımızda, oyuncu tarafında sonuç ne biliyor musunuz? Artık yazının sonuna yaklaştığımıza göre rahatlıkla söyleyebilirim sanırım. Zevk. Mirror's Edge tüm kusurlarına rağmen, tüm eksiklerine rağmen inanılmaz zevkli bir oyun. Seneler sonra hatırlanıp hatırlanmayacağını bilmiyorum ama bildiğim ve size anlatabildiğim bir şey var. Mirror's Edge, bu senenin en eşsiz oyunu ve çok büyük ihtimalle de en zevklilerinden biri.





> **Tür:** Birinci Kişi Aksiyon > **Yapım:** DICE > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (150 YTL)
> **Yaş Sınırı:** +16 > **Web Sitesi:** www.mirrorsedge.com

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Faith güzel, şehir güzel, inanmak güzel ve en güzeli ne biliyor musunuz? Oyun da güzel.

9.0



singstar Turkish Party

HİH HAH HOOY, ÇATLASIN DÜŞMANLAAR, ARTIK BİZİM DE BİR SINGSTAR OYUNUMUZ VAR! - EMİN BARIŞ

Eskiden sadece *Frequency, Dance Dance Revolution* felan gibi müzik oyunları vardı ve özellikle çok sayıda oyuncu ile hayli keyifli olurlardı. Son bir iki yılda ise *Guitar Hero, Rock Band* ve *Singstar* derken müzik oyunları aldı başını yürüdü. Pahalı sayılabilecek gitar, bateri, mikrofon gibi aksesuarlarına rağmen geniş kitleleri peşinden sürükledi, oyun üreticileri içinse mükemmel bir pazar oluşturdu bu oyunlar. Halen PS Store'da bu oyunlar için hazırlanan yeni şarkılar peynir ekmek gibi satılıyor.

Bahsedeceğimiz oyun Singstar serisinin PlayStation 2 platformuna çıkan Turkish Party'si. Hani şu iki ay evvel Sony'nin Leipzig Games Convention'daki basın toplantısından sizlere canlı yayında flaş haber geçtiğimiz bomba oyun. Yamalı futbol oyunlarını saymazsak PS2'de tamamen Türkçe olarak gördüğüm tek oyun Kasım'da piyasaya çıktı ve biz de elimizden geldiğince didikledik. Peki neden Türkçe? Az sonra…

LEYDİYZ EL CELTINMINE!

Singstar serisinde pistteki bir dansçı ya da bir grubun gitar çalan üyesi değil, solistin ta kendisi oluyorsunuz. Bu öyle her yerde elinize geçecek bir şans değil üstelik; karaoke bara gitseniz tanımadığınız birçok insanın önünde bile cesaretinizi sergilemeniz gerekecektir. Üstelik küçük çapta bir felaket dahi yaratsanız etrafınızdaki tanıdıklarınız hep bir ağızdan güzel söylediğinizi belirtecek, acı gerçekleri öğrenmenize engel olacaklardır. Singstar'da böyle mi ya? Kitlenizi ya da partnerinizi kendiniz seçebiliyorsunuz, gerçekten nasıl söylediğinizi de konsolunuz size objektif bir şekilde bildiriyor. Harika değil mi sizce de?

Oyunun hedef kitlesinin daha çok Almanya'da yaşayan Türk vatandaşlarımız olduğunu anlamak için parça listesine bakmak yeterli. Orada bunlar takip ediliyor olabilir ama kabul etmek gerekir ki gerçekten liste berbat. Sezen Aksu, Tarkan falan iyi güzel de Ferdi Tayfur ve Ankaralı Namık orada ne arıyor bilemiyorum; her zevke hitap ediyor diyelim. Turkish Party şimdilik resmen sadece Almanya'da piyasaya çıkıyor olsa da, Türkiye'ye de geleceğini umuyoruz.

SALLA SALLA KAFAYI…

Gelelim oyunun bize sunduklarına. Kapağında İstanbul silueti yer alan oyunun arayüzü serinin diğer oyunlarındakilerden farklı değil. Oldukça sade ve sinir bozucu derecede tekdüze bir fon müziği var. Neyse ki tamamen Türkçe. Oyunun kutusundan birisi mavi diğeri kırmızı gayet şık iki mikrofon ve USB'den bağlanan bir dönüştürücü çıkıyor; bunlar olmadan oyun başlamıyor. Singstar temel olarak şarkı söylemenize not veriyor. Ekranda karaoke stilinde şarkı sözleri ve tonu belirten çizgiler yer alıyor. Makine sizin tonu ve zamanlamayı ne derecede tutturabildiğinizi ölçüyor. Sözleri çok dert etmenize gerek yok, onları ölçemiyor herif; bilmediğiniz sözleri lay lay diye geçseniz bile yiyor. Her şarkıyı Türk Sanat Müziğine çevirmek isterseniz hay ray ray olarak da söyleyebilirsiniz; ciddiyim, deneyin oluyor, ehi ehi.

Ne kadar doğru söyleyebilirseniz notunuz o kadar yüksek oluyor haliyle. Başarınız, seçtiğiniz zorluk seviyesine göre değişmekle birlikte şarkı sonunda size alay eden ya da yücelten müzik kulağı yok, amatör, hevesli, şarkıcı, umut verici gibi notlar veriliyor. Puan almak da pek o kadar kolay sayılmaz, müzik ya da ritm kulağınız yoksa kalkışmayın bile. Notalar, mısra bonusu ve altın notalar üzerinden değerlendiriliyorsunuz. Parçada altın notaların geldiğini parlayan yıldızlar ile anlıyorsunuz ve o satırı düzgün okuyabilirseniz skorunuz hayli artıyor. Şöyle söyleyeyim, bir parçadan 9000 puan alabildiyseniz artık olayı aşmışsınız demektir. Bir de belirtilmeyen bir nokta var. Ben





1- Bığiğiğirr, çok sıkıldım, ikiğiğiğii, çok çişim var, oğoğoğooo, lay lay lay lom...

2- Bana glip uydurmuşunuz ya, Allah cezanızı verecah!





Yapımcılar, klibi televizyondan araklarken utanmamış galiba... (bkz. Klipsiz)



Ne İyi? Ne Kötü?
- + Çok ama çok keyifli
- + Tamamen Türkçe
- + EyeToy kamera destekli
- - Parça tercihleri kötü
- - Uzun ömürlü değil
- - Tek kişilik modu cazip değil
- - Fon müziği sinir bozucu

AŞKA YÜREK GEREK'TEKİ YUNANCA SÖZLERİ VE İBRAHİM TATLISES'İN ŞARKISINDAKİ "HAĞAYE HAĞAĞAYE" KISIMLARINI SÖYLEMEK İÇİN OKSFORTTA MASTIR YAPMIŞ OLMAK LÂZIM.

çok sonradan buldum, mikrofon ses seviyesini L1 ve L2 tuşları ile ayarlayabiliyorsunuz. Maalesef parçaların ses seviyeleri eşit değil ve onları anlık olarak ayarlayamıyorsunuz. Yakıştıramadım Sony'ye. Kısa ve normal uzunlukta söyleyebileceğiniz şarkıların hepsinin klipleri ekranda oynuyor. Gerçi İbo'ya kendileri bir klip uydurmuşlar, kliplerden bir tanesini ise direk tv yayınından çekmişler. Sony'nin tarzını ilginç buluyoruz bu noktada.

PS2 HENÜZ ÖLMEDİ, YÜREĞİMDE YAŞIYOR

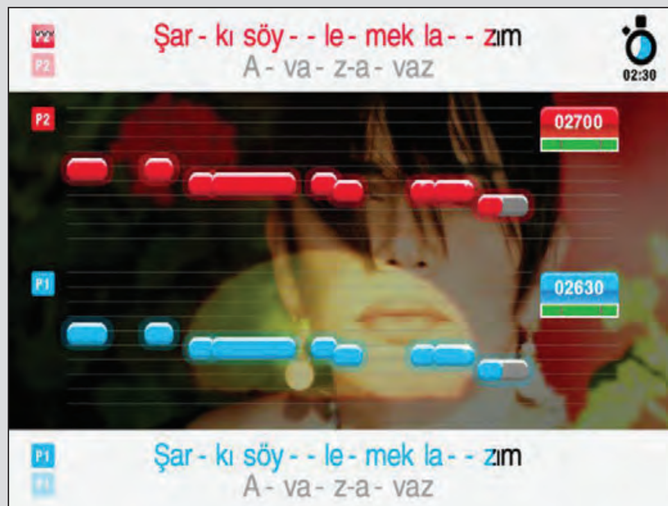
Tek kişilik modda kariyer basamaklarını tırmanma diye bir hadise yok. En baştan açık olan otuz şarkıyı söyleyip notunuzu alarak oturuyorsunuz, hepsi bu. Bana kalırsa çok sevdiğiniz birkaç şarkı haricinde evde tek başınıza oturup tüm şarkıları sırasıyla söylüyorsanız, sizinle ilgili yanlış bir şeyler var demektir. Beraber söyleyebileceğiniz arkadaş ya da arkadaşlarınız yoksa bu oyunu edinmemenizi öneririm. Tek kişilik modun da çok daha cazibeli hale getirilmesi gerekirdi bence.

Oyunun inanılmaz derecede eğlenceli olduğu kısmı tabi ki çok oyunculu modu. Çok sayıda arkadaşı bir araya toplayıp gerçek bir parti yaptım ben mesela. Güzel bir organizasyon, kafa arkadaşlar, kaliteli ses ve görüntü sistemleri, e bir de kızların hamarat ellerinden çıkmış yiyecekler ile birlikte kolay kolay bulamayacağınız bir eğlence çıkıyor ortaya. Parti modunda yalnız başına, grup halinde, düet ya da atışma şeklinde söylenebiliyor şarkılar. Herkes kendi adını kullanarak yarıştığı için listelerde adlarını ve kimleri geçtiğini görebiliyor.

ÇİÇEKLER AÇSIN, BÖCÜKLER ÖTSÜN

Genel anlamda çok eğlenceli olmasına rağmen oyunun gerçekten zor olan kısımları da var. Özellikle rap bölümlerini, Aşka Yürek Gerek'deki Yunanca sözleri ve İbrahim Tatlıses'in şarkısındaki "hağaye hağağaye" kısımlarını söylemek için okusfordda mastır yapmış olma şartı aranıyor. Bir de düetlerde farklı tondan yapılan vokalin anlaşılması çok kolay değil. Şarkıların erkek ya da kadın seslerine göre transpoze edilebilmesi mümkün olsaymış yırtık iğrenç sesler oluşturmamış olur ve başkaları söylerken mutfağa kaçmak zorunda kalmazdık. Şarkı sonunda arzu ederseniz performansınızı yeniden dinleyebiliyor, hatta sesinize reverb ya da değişik efektler verebiliyorsunuz.

Maalesef parça seçimi çok başarılı olmadığı gibi sayıları da sınırlı. Bir oturuşta tüm şarkıları söyleyebileceğinizden dolayı Turkish Party'nin uzun süre çekiciliğini koruması pek de ihtimal dahilinde değil. Her ne kadar diğer Singstar oyunları Türkçe parçalar içermese de en azından bu oyunun disk değiştirme özelliği sayesinde diğer oyunlardaki parçaları Türkçe arayüz ve değerlendirmeler ile oynayabiliyorsunuz. PS2'de her birinde yaklaşık 30 parça bulunan '80s, '90s, Abba, Country, Legends, Pop Hits, R&B, Rock Ballads, Singalong With Disney, Summer Party, Boybands vs Girlbands, Hottest Hits ve Latino gibi daha birçok Singstar oyunu mevcut. O zaman şarkı söylemek mi lâzım?



Yine London Studios'un yaramazlıklarından birisi olan EyeToy kamerayı bu oyunda da kullanabiliyoruz. Eğer diğer USB porta da bu kamerayı bağlarsanız tüm oyuncuların fotoğrafını çekip oyunda kullanabilir veya şarkı söylerken ekranda klibi izlemek yerine özel efektlerle donatılmış kendi klibinizi çekebilirsiniz. Maalesef konsolunuz bu klibi kaydedemiyor ama hatıra olsun diye siz başka bir yöntemle bunu kaydetmek isteyebilirsiniz.

Bu oldukça eğlenceli oyun için forumlarda değişik yorumlar gördüm. En komikleri de "Ajdar ek görev paketi" ve "joypad ile Ankaralı Namık'ı dövme seçeneği" istekleriydi.

Sanırım dilim döndüğünce oyunla ile ilgili ne var ne yoksa anlattım, edinip edinmemek artık size kalmış arkadaşlar. Bayağı bir Sezen Cumhur Önal moduna girdim zaten, haydin hoşçakalın sevgili çikolata renkli okurlarım.

> **Tür:** Müzik > **Yapımcı:** London Studios > **Dağıtımcı:** Sony CEE > **Türkiye dağıtıcısı:** Sony Türkiye > **Yaş sınırı:** 3+ > **Bulunduğu sistemler:** PS2 > **Web:** www.singstar.de

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Aileniz ve arkadaşlarınızla çok iyi zaman geçirtecek tam bir parti oyunu, üstelik tamamen Türkçe.

7.6



MORTAL KOMBAT VS DC UNIVERSE

EVRENLER ÇARPIŞIYOR AMA OMURİLİKLER YERİNDE KALIYOR - GÖKTUĞ YÜKSEL

İlk Mortal Kombat'ı büyük bir heyecanla alıp eve seğirttiğimi daha dün gibi hatırlıyorum. 1994 senesiydi yanılmıyorsam (e bu nasıl dün gibi hatırlamak? – *Sinan*)... Sırf MK oynayabilmek için RAM'imi 2MB'dan 4MB'a çıkartmıştım. Zaten o sıralar eminim bilgisayarcılar için en fazla kâr getiren oyun MK olmuştur, zira çoğu kişi sırf MK için RAM alıyordu, RAM alanlara da MK'ı bedavaya veriyordu zaten esnaf. Neyse, oyunumuzun girişini neden ilk MK ile yaptığımı birazdan söyleyeceğim, şimdi öncelikle oyunun konseptinden bahsedelim.

BİZ AYRI DÜNYALARIN İNSANLARIYIZ

Ayrı dünyaların tek oyunda birleşmesini ilk defa görmüyoruz arkadaşlar. Özellikle dövüş oyunlarında bunu daha öncede de yaşadık. Ancak bence en zevkli (ve en zengin) birleşmelerden biri bu oyunda gerçekleşmiş. DC Universe'ü zaten biliyoruz, son iki Batman filmiyle iyice popüler hale geldi DC karakterleri. İşte Superman, Batman, Joker, Flash, Lex Luthor, Wonder Woman, Captain Marvel, Catwoman, Green Lantern, Deathstroke ve Darkseid DC'den katılıyor oyuna. Mortal Kombat"ın bu gruba karşı sunduğu ise en klasik MK karakterleri. Raiden, Liu Kang, Scorpion, Sub-Zero, Sonya, Kano, Shao Kahn, Shang Tsung, Kitana, Jax ve Baraka... İlk oyundan buna geçirilmeyen tek karakter var, o da Johnny Cage. Zaten o herifi de pek sevmezdim, isabet olmuş.

Şimdi insan oturup bir düşünüyor ve şunları diyor; "*Superman gibi bir adama karşı Sonya Blade ne yapabilir ki?*" Aslına bakarsanız çok da mantıklı bir soru oluyor bu. Ancak yapımcılar bu soruya "büyü" kelimesiyle cevap veriyor. Yani iki dünya ("evren"e dünya demeye devam ediyorum çaktırmayın) arasındaki geçitte bu vatandaşlar birbiriyle itişip kakışırken birtakım özelliklerini kaybediyorlar, ortada büyü faktörü de olduğu için Superman de bildiğimiz insan moduna giriyor. Klasik Superman hareketlerini yapabilse de, yani nefesiyle adam dondurup gözünden ışın çıkartsa da, yumruk attığında Sonya Blade'in 32 dişini de yere dökmüyor. Hayal ürünü karakterlerden güç almak veya onlara yeni güçler vermek bedava tabii.

OYUN MODLARI

Oyunumuz çok sade yapılmış arkadaşlar. Elli bin çeşit oyun modu yok. Ya arcade modda oynuyoruz ve eski MK'larda olduğu gibi boss'a doğru ilerliyoruz, ya Story Mode'u oynayıp DC veya MK dünyasının ne şekilde birbirine girdiğini öğreniyoruz ya da artık bir standart haline gelen online maçlara girişiyoruz. Story modu bence çok eğlenceli olmuş. Önce MK Story Mode'u bitirdim ben, diyaloglar biraz klişe olmuş ama olsun. Mesela can düşmanı karakterlerin sırf DC karakterlerine karşı koymak için dost olması, sonra kavga etmeleri, sonra Raiden'ın gelip bunları ayırması falan çok klişe olmuş ama önemli olan oyundan zevk almak. Oyunu oynarken Batman: Dark Knight izler gibi oldum. O upuzun filmi izlerken zaman nasıl geçiyor, farkına varmıyorsunuz. Özellikle komboları ve özel hareketleri güzel güzel sıraladığınızda oyun resmen görsel ve işitsel bir şölene dönüşüyor. Acayip zevk aldım, anlatamam. Çok zevkli olmuş çok, ilk oyunda yaşadığım heyacanı yeniden yaşadım şu yaşımda.

RAGE, KLOSE KOMBAT, FREE FALL KOMBAT, TEST YOUR MIGHT

Midway'deki arkadaşlarımız sadece bizi eskiye götürmekle kalmamış, aynı zamanda MK serisine yeni yeni özellikler de katmışlar. Bunlardan kısaca bahsetmek lazım. Öncelikli olarak


- Superman'im, elektrikli akapunktura gitsen daha kolay olma mıydı?
- İğneler delmiyor be Raiden'ım, n'aparsın? Ogghh, o kadar abanmasana laan!!

1- Ve yıllardır duvara tırmanmakta olan Flash, en sonunda sevdiceğine kavuşmanın etkisiyle havalara uçar.

2- Green Lantern balyoz gibi yumruklara... Aaaa!





- Ahiahaihaia! Hey Sub Zero! Why so serio...!
- Eeeeh, yettin gaari! Esprilerin de bir şeye benzese baari, buz kestik burda!

Ne İyi? Ne Kötü?

+ İlk MK'nın heyecanını yeniden yaşatıyor
+ Her şey tadında bırakılmış
+ Karakter seçimleri çok uygun
+ Fatality heyecanı, yeniden
+ Hareketlerin çoğu eski oyunlardakilerle aynı
- 18 yaş altı Mortal Kombat mı olur ya!
- Bazı fatality'ler çok basit ve baştan savma
- Çözünürlük düşük

en zevkli olaylardan biri olan Klose Kombat'tan bahsetmek istiyorum. Sağ tetik ile rakibi yakaladığınızda ekran birden karakterlere zoom'luyor ve yakın dövüşe başlıyorsunuz. Dört değişik tuşla dört farklı vuruş gerçekleştirebiliyorsunuz. Ancak karşı taraf size karşı doğru savunmayı yaparsa (sizinle aynı tuşa basarak) atağınızı kırıyor ve "yakın dövüş" sona eriyor. Eğer kıramazsa 4 vuruşluk güzel bir kombo yapabiliyorsunuz. Free Fall Kombat da buna benziyor. Biliyorsunuz MK oyunlarında platform değiştirmek çok normaldir. İlk oyunlarda okkalı bir aparkatla üst platforma bile geçmişliğimiz vardır. Burada da genelde dövüşmeye tepelerde bir yerde başlıyoruz (mesela Gotham City'deki bir gökdelenin tepesinde) ve kenara köşeye gelip güzel bir vuruşla rakibi aşağıya yolladığımızda Free Fall Kombat'a geçiyoruz. Deminki sistem, yani değişik tuşlara basıp vuruşlar yapmak burada da geçerli... Ancak bu sefer karşı taraf aynı tuşa basarsa avantajı ele geçiriyor ve vurmaya başlıyor. Sonuçta en son kim üst tarafta kalırsa zarar veren o oluyor.

Test Your Might türünden şeyleri de daha önce görmüştük; yatay olarak platform değiştiriyoruz. Mesela şıraaaank diye rakibi duvara yapıştırdığımızda Test Your Might'a geçiyoruz ve yapışmış rakibe doğru koşup duvarları dele dele diğer platforma ulaşıyoruz. Bu geçiş esnasında tuşlara ne kadar hızlı basarsanız o kadar çok zarar veriyorsunuz. Çok zevkli. Görüntüler, sesler falan mükemmel.

Rage ise oyunun ana temalarından biri. Yani iyi karakterlerin bile kötü olup arkadaşlarına saldırması falan rage sayesinde oluyor. Story mode'u oynadığınızda ne demek istediğimi anlayacaksınız. Dayak yedikçe rage biriktiriyor ve sararıyorsunuz. Sonunda da *"eeh yetti ulan be!"* deyip Rage moduna giriyorsunuz. Siz bu moddayken rakibiniz size karşı koymakta çok zorlanıyor. Oyundaki en büyük stratejik hesaplardan biri de bu zaten. Normal kavgalarda da vardır bu. Sinirlenen adam diğer adamı döver, bu hakikaten böyledir. Ben kendimden 1,5 kat büyük adamı dövdüğümü veya iki adama birden aynı anda saldırdığımı hatırlıyorum. Tabii gençken kendimi kontrol edemeyen deli dolu bir beygirdim, şimdi kavga falan etmiyorum ama diyeceğim o ki, sinir insanları kavgada ateşler.

DERİNLİĞİ TADINDA BIRAKMAK

İlk MK ile hayatımıza giren Scorpion, Sub-Zero gibi ultra karizmatik karakterler bu oyunda yeniden, aynı heyecanı vererek tekrar hayatımıza giriyorlar. İlk MK ile bu oyun arasında nereden baksanız 7-8 tane oyun var. Bildiğiniz gibi ilk üç oyun ve üçüncünün versiyonları (en babası da Ultimate Mortal Kombat 3'dür) iki boyutluydu. Dördüncü oyunda üçüncü boyuta geçilmişti ancak pek hoşuma gitmemişti o. Sonraki birkaç oyun MK 4'ü geliştirdi ve daha iyi, daha zevkli hale soktu. Bundan evvelki oyunlarda bir sürü karakter, yüzlerce hareket, değişik dövüş stilleri, quest mode falan derken adamlar resmen ezberlenmesi ve de tamamen kavranması imkânsız oyunlar yaratmıştı. Bir noktadan sonra artık ben bu detaydan sıkılmaya başlamıştım. Ders çalışır gibi oyun mu oynanır yahu? Tabii bazı arkadaşlar detayları sevebilir ancak beni sıkmıştı. Bu defa adamlar "kısa ve tatlı" formülünü tutturmuşlar. Ne eksiği var, ne fazlası. Her ne kadar eski oyunlardaki "animalty", "babality" gibi şeyleri özlesem de bu oyun bence tam tadında bırakılmış. O yüzden tasarım takımını tebrik ediyorum.

FATALITY VS HEROIC BRUTALITY

MK vs DC Universe'de her karakterin iki tane bitiriş hareketi var. Bu hareketler Fatality ve Heroic Brutality olarak adlandırılmış. Oyunun tek eksiğinin eski MK'lara oranla çok az vahşi hareket içermesi olduğunu söyleyebilirim. Biz senelerdir MK oyunlarını adamları ikiye bölmek, kafa-kol koparmak için oynuyoruz, kan gövdeyi götürüyor ancak bu oyunda böyle sahneler göremeyeceksiniz. Hem DC karakterlerinin eklenmesi hem de yaş sınırını düşük tutmak için böyle bir tercih yapılmış. Şimdi 40 senelik Superman MK için adam öldüremez diye düşünmüşler, aslında doğrusu da bu. Ama bunca senelik MK hayranlarının da hevesi kursağında kalmış oluyor. Önceki oyunlarda dev çarklar arasına attığımız rakibimizin ezilmesini izlemek, süper bir aparkatla rakibimizi tepedeki sarkıtlara geçirmek falan oldukça olağan şeylerdi. Bu oyundaki fatality'ler onların yanında çocuk programı gibi kalıyor. Susam Sokağı'nda gösterilse bile olur sanırım. Zaten iyi karakterler fatality yapmak yerine "Heroic Brutality" yapıyorlar. Mesela Superman rakibini kafasına vura vura yere gömüyor veya Batman rakibe sonik dalgalarla bir sürü yarasa gönderiyor falan. Eski Finish Him'leri unutmak mümkün değil ve ne yazık ki bu oyunda o kadar yaratıcı sahneler göremiyoruz. Scorpion gibi süper karizmatik karakterlerin fatality'leri eski oyundakileri hatırlatıyor. Maske çıkarıp adam yakma hareketi hâlâ en iyi fatality'lerden biri bence. Ne yazık ki bazı bitiriş hareketlerinin çok saçma ve baştan savma yapıldığını da söylemeden edemeyeceğim. Örneğin Deathstroke'un bir hareketi kılıçla rakibe çizik atmak. Böyle Finish Him mi olur lan!

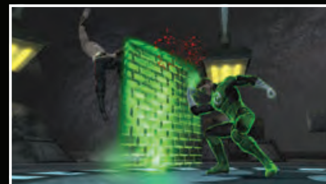
UNREAL MOTORU HARİKASI

Her zaman dediğim gibi bence bu sektördeki en baba motor Unreal motoru arkadaşlar. Sadece FPS'lerde değil, diğer oyunlarda da modifiye edilip dehşet bir şekilde kullanılan Unreal motoru burada da harikalar yaratıyor. Ne yazık ki çözünürlük çok düşük. Ben oyunun PS3 versiyonunu aldım ve 1080p ekranda 720p'den bile düşük bir çözünürlük görmek beni üzdü. Neden böyle bir seçim yapmışlar bilmiyorum ama yani pikseller falan çok rahat görülebiliyor. Yine de Unreal motorunun yarattığı fark rahatça görülüyor.

Dövüş oyunları kütüphanesi giderek zenginleşiyor arkadaşlar. En son sizin için *Soul Calibur 4*'ü incelemiş ve ona da aşık olmuştum. Yakında yeni *Street Fighter* da çıkacak biliyorsunuz. O yüzden siz en iyisi şimdiden bir çift arcade stick alın.

Mortal Kombat, 14 sene önceki heyecanı yeniden yaşatan, heyecanlandıran, büyük zevk veren süper bir oyun olmuş, bizi çocukluğumuza geri götüren bir oyun. Dövüş oyunlarını seviyorsanız bunu kaçırmanız büyük bir hata olur! Scorpion FTW!!!





> **Tür:** Dövüş > **Yapım:** Midway > **Türkiye Dağıtıcısı:** Tiglon
> **Yaş Sınırı:** +16 > **Web Sitesi:** www.worlds collide.com

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Çocukluğumuzun heyecanını yeni nesle çok iyi bir şekilde taşımışlar. Helal olsun!

8.0



GEARS OF WAR 2

EN İYİ LOCUST ÖLÜ LOCUSTTUR - ALİ SEZGİN

Xbox 360'la beraber duyurulan oyunlardan biri olan Gears of War'un, zamanında özellikle beklediğim oyunlardan biri olduğunu söyleyemeyeceğim. Daha önce *Killswitch*'de görmüş olduğumuz siper alma sistemini ve *Unreal*'ın silahlarını çakıp ortaya karışık bir şeyler tadında bir oyun beklerken, karşıma neredeyse bir klasik değeri taşıyan Gears of War (GeoW) çıktığında haliyle çok şaşırmış ve heyecan duymuştum. Hikâye açısından kesinlikle bir derinliği olmamasına rağmen kullandığı bütün fikirleri kusursuz bir şekilde işlemesi, oyunu çok özel kılıyordu. Ama Gears of War'u bu kadar sevmemin nedeni galiba başka bir şeydi; üstün grafiklerinin ve değişik oynanış tarzının ötesine geçip karmaşık olabilecek bir oyunu çok basit kavramlara indirgemesiydi beni çeken. Bu oyunda bilmen gereken tek şey vardı: Locust kötüdür. Eğer siperden çıkarlarsa ateş et, daha da yaklaşırlarsa hepsini ikiye böl.

Gears of War 2'ye ilk oyunun kaldığı yerden başlıyoruz. Marcus ve Dom'un patlatmayı başardığı ışık bombası, Locust ordusunun büyük kayıplar vermesine neden olmuşsa da bu onların gizemli bir şekilde geri çekilmesine değil, daha önce hiç olmadığı kadar kuvvetli saldırmasına neden olur. Bütün bunların üstüne bir şehirler teker teker bir anda yerin altına çökünce, durum insanlık açısından iyice ümitsiz bir hâl alır. Bütün bu ümitsizlik içinde Gears ve Marcus için geriye tek bir çözüm kalmıştır; düşman üssüne geri dönüşü olmayan bir saldırı...

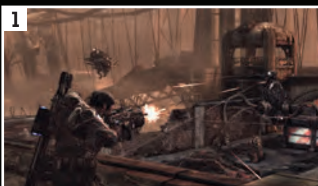
PARTİ KANLI BAŞLADI

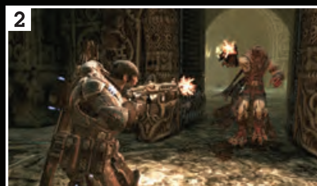
Oyuna işgal altındaki bir hastanede başlıyoruz ve aksiyon çok geçmeden bizi buluyor (oysa biz buraya huzur bulmaya gelmiştik?). Bu noktada fark edeceğiniz en önemli detay eski oyunla kıyaslandığında neredeyse her köşede karşınıza çıkacak hazır sahneler (script) olacak. Döndüğünüz ilk köşede Raven helikopterlerinin uçuşunu, onlarca Locust askerinin bir ara sokağa geçişini ve onları bekleyen askerler tarafından katledilişini görüyorsunuz. Oyunun yarım motor ilerleyerek Unreal 3.5'e geçişini yeraltına inene kadar tam anlamıyla fark edemiyor olsanız bile uğraşsanız da gözünüzden kaçmayacak bir detay var. Artık büyük bir savaşın içindesiniz. Çoğu zaman savaş alanlarında sizden bağımsız o kadar çok olay oluyor ki bir noktadan sonra oyunun Marcus ve Dom'un etrafına kurulmuş olduğunu unutuveriyorsunuz. Locust şehrine inmek üzere yol alırken yanınızdaki tankta verilen savaş, yerin altından yüzlerce yaratığın çıkıp tank filosuna rasgele dalması, alakasız olarak geldiğiniz noktalarda sizden bağımsız çatışmalara rastlamak oyunun atmosferini tamamlayan küçük ama bir o kadar da önemli yüzlerce detaydan sadece birkaçı.
İlk oyunun bir fenomen değil, sadece hit oluşunun en büyük nedeni bir araya geldiğinde sorun yaratan ufak tefek eksikliklerdi. Siper alma sisteminin zaman zaman saçmalaması, oyunda hikâyenin sadece basit bir yan öğe olarak bulunması, keskin nişancı tüfeği ve pompalı tüfeğin özellikle çok oyunculu maçlardaki dengesizliği bu detayların en önemlileri durumunda. Doğruyu söylemek gerekirse, GeoW 2'nin de hit olmayı aşıp yıllarca konuşulacak bir klasik olabilmesi tamamen ilk oyundaki hataları tekrarlamamasına bakıyor.

Siper alma sistemi ilk oyuna göre fazlasıyla geliştirilmiş. Eğer Marcus siper alması imkânsız bir noktaya geçmeye çalışıyorsa artık buna yeltenmiyor. Havada kaymalar, yanlış noktaya geçmeler falan tarih olmuş durumda. Özellikle çoklu oyuncu modunda pek çok oyuncu saklanıp siperden çıkmanın gereğinden fazla uzun sürmesi ve acil bir durumda kaçma fırsatı vermemesi yüzünden saklanmak yerine evliya misali gezip durudu. Hareketler arası bağlantının

1- Bir Reaver'ın yere indiğini görürseniz önce saklanıp daha sonra ateş etmeniz yararınıza olacaktır.

2- Locust mimarisi Strogg'la nedense biraz fazla benzerlik gösteriyor.



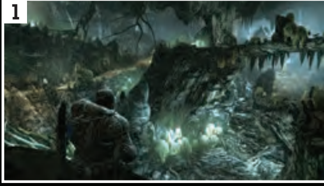


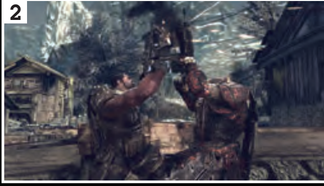


Evet, bu oyun içinden ve hayır, burası adalet sarayı değil hastane

1- Grafiklerin bazı noktalarda bu görüntüden daha iyi durduğunu söylesem inanır mıydınız?

2- Testereyle oyun olur mu, kafan falan kopar maazallah.







Silahlarımız sağolsun, ortamı ısıtmanın bir sürü yolu var.

YA BU HORDE'U GÜDERSİN, YA BU DİYARDAN GİDERSİN

Gears of War 2 ile gelen en büyük yenilik Horde modu oldu. Dört kişiye kadar arkadaşlarınızla, küçük bir alanda üzerinize dalga dalga gelen Locust sürülerini defetmeye çalışıyorsunuz. Her dalgada önünüze yığılan Locust kalabalığı büyüyor ve çoğu zaman size ulaşabilecekleri birden fazla rota olacağı için iletişim ve koordinasyon açısından sürekli tetikte olmanız büyük önem taşıyor. Özellikle sonraki dalgalarda ekranınızın her milimetrekaresi Locust kaynarken bile yapay zekânın hiç aksamaması ve yavaşlama olmaması kesinlikle çok etkileyici. Oyunu co-op olarak bitirdiyseniz ve GeoW 2'ye doyamadıysanız (ki kesinlikle öyle olacağına eminim) kesinlikle Horde'a göz atmanızı tavsiye ederim.

OYUNCULARIN YORUMLARI GÖZ ÖNÜNE ALINARAK YAPILAN BAZI DEĞİŞİKLİKLER GEARS OF WAR'UN DENGESİNİ BOZMUŞ

ve geçişlerin hızlandırılması sayesinde siper almak eskiden olduğu gibi bir vakit kaybı değil, önemli bir stratejik öğe haline gelmiş durumda. Bunun yanı sıra yeni eklenen özellikler sayesinde çok oyunculu maçlarda kullanılan eski taktiklerin tamamen kullanışsız hale geldiğini de söylemeliyim. Özellikle yere düşürdüğünüz düşmanları kaldırıp canlı kalkan olarak kullanabilmek ve duvarlara el bombası saplayabilmek, bir köşeye sıkışıp diğer oyuncuların hışmına maruz kalmanızı önlüyor. Bunun yanı sıra neredeyse çoğu siperin hasar alarak sizi korumasız halde ortada bırakması, herhangi bir noktada çok fazla durmamaya zorluyor.

Gears of War 2'de ilk oyuna göre gelişen tek özellik grafikler değil. Hatırlarsanız ilk oyun senaryo açısından ilginç olabilecek pek çok detaya girmesine rağmen ne yazık ki açtığı hiçbir deliği kapatmıyordu. Dom'un karısının akıbeti, Marcus'un babasının aslında bakkal dükkanı açıp açmadığı gibi önemli detaylar ikinci oyunda cevaplanıyor, cevaplanmıyorsa da daha da derin sorulara dönüşüyor. Bunun dışında senaryo Gears of War'daki gibi yüzünü bile göremediğiniz karakterlerin diyaloglarıyla değil, gayet kaliteli şekilde hazırlanmış ara sahnelerle ilerliyor. "Ara sahne" tamlaması sizi korkutmasın, Video Kojima tarzı uzun sahneler yerine kısa ama oyuncuya Locust'tan daha fazla nefret etmek için fazlasıyla neden veren sahneler eklenmiş.

BOOMSHOT'I ALAN DÜDÜĞÜ ÇALAR

Gears of War ülkemizde Xbox 360 için resmi olarak çıkmamasına rağmen oldukça büyük bir çoklu oyuncu topluluğu yaratmayı başardı. İkinci oyunu merakla bekleyen bu topluluğa maalesef bazı kötü haberlerim var. Epic Games oyuncuların yorumlarına göre pek çok değişiklik yapmasına rağmen, yapılan değişikliklerden bazıları oyunu daha dengesiz hale getirmiş. Eski oyuna göre en büyük değişiklik, koşarken hasar alan oyuncuların yavaşlaması oldu. Eskiden olduğu gibi keskin nişancı tüfeğiyle taklalar atarak adam vurmak veya pompalı tüfekle körlemesine dalmak mümkün olmayacak. Keskin nişancı tüfeği ve pompalının geliştirilmesi ne yazık ki başka silahların güçlenmesine yol açmış. Daha önce her atıştan sonra kurşun doldurulması gereken boomshot, artık üç kurşun birden alabiliyor. Tek kurşunu bile ölümcül bir silah olan boomshot, dolayısıyla artık durdurulamaz hale gelmiş durumda. Oyuncuların hasar aldıkça yavaşlaması durumu özellikle yeni ve güçlendirilmiş lancer'a yaradı. Eskisine göre daha seri ateş eden lancer'lar varken artık siper almama gibi bir seçenek neredeyse ortadan kalkmış durumda. Lancer demişken elektrikli testere düellolarından bahsetmemek olmaz. Daha önce iki oyuncu birbirini kesmeye çalıştığında önce hamle yapan kişi başarılı olur, diğer oyuncunun testeresini çekmiş olmasının bir önemi olmazdı. Artık testereli iki oyuncu birbirine kenetleniyor ve ekranında çıkan tuşa hangisi daha çok basarsa o üstün geliyor ve rakibini ikiye bölmeye hak kazanıyor. Özellikle bu gibi durumlarda Live'da yaşanan bağırış ve kahkahalar bile bence bu oyunu oynamak için tek başına geçerli bir neden. Normalde olmasa da Türk oyuncuları rahatsız edecek asıl sorun, bütün işlemlerin host tabanlı olması. Yani siz ateş ettiğinizde, rakibiniz yerinden oynar veya sizden geç bile olsa karşılık verirse avantaj kaçınılmaz olarak ona geçiyor. Bu durum, bağlantı hızları sebebiyle yabancı oyuncular için büyük bir problem olmayacaktır ama Türkiye'deki oyuncuların İngiltere veya Hollanda'dakiler karşısında çok acı çekeceği kesin.

Oyunun teknik detaylarını özellikle sona bıraktım çünkü beni en çok etkileyen nokta bu oldu. Yerüstündeki bölümler güzel görünmesine rağmen, etkileyici olmaktan oldukça uzak. Ancak bu ibre yeraltına indiğiniz anda tam anlamıyla tersine dönüyor. Kilometrelerce uzayan mağaralar, neredeyse insanın midesini bulandırmayı başaran "organik" (ne demek istediğimi oyunda ilerledikçe anlayacaksınız) bölümlerle birleşince ortaya Xbox 360 tarihinin en stilize oyunlarından biri çıkmış. Bölüm tasarımları ve bunun gibi detaylara pek takılmam ancak özellikle bu oyunda neredeyse her 10 metrede bir durup çevremi izlemek durumunda kaldım. Kilometrelerce uzayan güzellik, neredeyse her santimi sanat harikası sınıfındaki görsellerle birleştiğinde oluşan hazzı tarif etmek için ne yazık ki bana ayrılan bu sayfalar yeterli olmayacak.

Gears of War 2 tek kişilik moduyla ilk oyunu neredeyse katlayabilecek kalitede olmasına rağmen, çok oyunculu cephede bize özel lag problemleri ve dengesizlikler yüzünden ilk oyunu seven bazı oyuncuları küstürecek gibi duruyor. Kanın hiç durmadan aktığı, aksiyon ve şiddetin bitmediği, her noktada oyuncuya "bundan daha epik ne olabilir?" sorusunu sordurtabilen bir oyun olarak Gears of War 2 boynuzun kulağı geçtiği durumlara başarılı bir örnek olmuş.



Pek belli etmiyorlar ama ayucuklarımız bu oyunda biraz daha duygusallaşmış.

Ne İyi? Ne Kötü?

+ 360'ın yeni ve resmi adrenalin sponsoru
+ Kusursuz grafikler
+ İyi işlenmiş senaryo
+ Oyuna can katan yeni modlar
- Sorunlu eşleştirme sistemi
- Silah dengesi iyi sağlanmamış



SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Kan, şiddet, patlamalar ve gereksiz kahramanlık. Büyümüş çocukların isteyebileceği hemen hemen her şey var.

9.3



> **Yapım:** Epic Games > **Dağıtım:** Microsoft Game Studios > **Türkiye Dağıtıcısı:** Yok > **Yaş Sınırı:** 18+ > **Web Sitesi:** gearsofwar.xbox.com



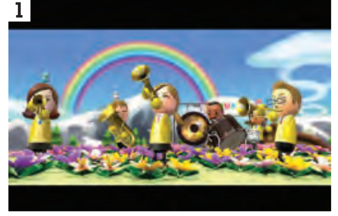
GÖNÜL TELİNİZİ GEREN OYUN -MERT HAKKI BİNGÖL

Etrafınızda kimse olmadığını bildiğiniz halde yine de "aman Tanrım, birisi beni görüyor mudur acaba?" diye endişeye kapıldığınız, hafiften ter döktüğünüz oldu mu hiç? İşte elimdeki kumandayı yukarı aşağı sallayarak "Daha Dün Annemizin" isimli güzide eseri icra ederken yaşadığım his aynen buydu sevgili arkadaşlarım. Hüzünle karışık (şarkı insanın yüreğine dokunuyor; anne, çiçekli bahçe filan) bir "Allahım sen benim aklıma mukayyet ol" tedirginliği eşliğinde gözümden yaşlar boşalarak oynadım ilk defa Wii Music'i.

Nintendo dünyasına yakın olanlar, camiada uzun süredir esmekte olan Wii Music rüzgârının farkındadır. E3'te bizzat Shigeru Miyamoto tarafından sahnede orkestra şefi kılığıyla tanıtılan oyun hakkında o kadar çok şey yazılıp çizildi ki kimileri onu *Guitar Hero* ile karşılaştırdı, kimileri bu "şeyin" oyunculara bir hakaret olduğundan bahsetti, kimileriyse yeni bir Miyamoto şaheseri beklemeye başladı. Halbuki unutulan bir şey vardı ki o da Wii Music'in, aynı *Wii Sports* gibi, bildiğimiz anlamda bir video oyun olmadığı ve hatta Wii'nin de bildiğimiz anlamda bir video oyun konsolu olmadığıydı. Wii artık çok açık bir şekilde görüldüğü üzere, bir oyun konsolundan öte bir eğlence cihazı ve asıl hedef kitlesi de (artık başta Nintendo olmak üzere kimse aksini iddia etmesin lütfen) oyuncular değil sıradan insanlar, özellikle de aileler.

Nasıl ki *Wii Sports'ta* kumandaları birer spor aracı (rakete de araç demek bir garip ama) gibi kullanıyorsak, Wii Music de sanki elimizde enstrüman tutar gibi kumanda kullanarak müzik yaptığımız basit bir yazılım. Kasten "oyun" demiyorum çünkü bir oyun oynuyormuşuz hissini asla vermiyor. Bir kere puan yok, son yok, ulaşmaya çalıştığımız bir amaç yok. Piyano, gitar, trompet vb. enstrümanları simüle ettiğimiz oyunda çalan şarkının ritimlerini takip ediyor, ama daha da önemlisi araya kendimizden bir şeyler katarak şarkıyı bambaşka bir hale sokuyoruz. Burada süper bir dumurdan bahsedeyim. Hani dedik ya oyun basit diye, bu basitlik sadece kontrollerde değil. Oyunun grafikleri, sesleri de aynı basitlikten nasibini almış. Grafikler Wii Sports tarzı basit ama kötü de görünmeyen özellikteyken müzikler MIDI! Hehe, evet doğru okudunuz, bildiğimiz o 90'ların mecburiyetten moda olmuş midi müziklerden bahsediyoruz. Wii Music bir müzik oyunu ve müzikler midi formatında. Şaka gibi geliyor ama değil. Müzik arşivinin de bu tip bir oyun için oldukça yetersiz olduğunu söylemek istiyorum ama zaten kalitenin midi düzeyinde olduğunu düşünürsek daha fazlasının olmaması belki de en hayırlısı.

Oyunun kontrolleri de inanılmaz derecede basit. Örneğin piyano çalmak için elimizdeki kumandayı yukarı aşağı piyano çalar gibi sallıyor, trompet için kumandayı ağzımıza doğru tutup (neyse ki ağza sokmaya gerek yok) 1 ve 2 düğmelerine basıyoruz. Bana küçüklüğümün kâbus gibi müzik derslerini ve turuncu renkli lanet flütümü hatırlatan bu hareket nedeniyle trompete bir türlü ısınamadım. Ayrıca ekstra şebek görünüyor olmak da cabası. Oyunun kontrollerine genel bir "kumanda tepki gecikmesi" sorunu hâkim. Özellikle orkestra şefini canlandırdığımız mini oyunda saç baş yolduruyor bu sorun (dolayısıyla biraz olsun orkestra şefi gibi görünmemiz sağlanmış diyebiliriz). Wii Sports'un ilk büyüsü geçtikten sonra yaşadığımız kumanda hayal kırıklığını burada da yaşıyoruz kısacası.







1- Bu nasıl bir dünya? Nerede yaşıyor bu insanlar?

2- E3'te Miyamoto işte böyle tanıtmıştı oyunu sahnede.

3- Sahne ışıkları altında neredeyse Mii'ler bile karizmatik birer rock yıldızı gibi.

Peki nedir Wii Music'i güzel kılan? Bir kere bu kadar basit bir fikirden böyle bir oyun çıkartılması gerçekten takdire şayan. Ayrıca çocuğunuz ya da kardeşiniz, hatta belki kendi içinizdeki yeteneği ortaya çıkarmak için de ideal. Çünkü yetenekli birisi kumandayı eline aldığında, bütünüyle tesadüfi gibi görünen hareketlerle şaheserler çıkarabiliyor. "Daha dün annemizin" şarkısı bambaşka bir hale bürünebiliyor. Bu açıdan oldukça eğitici olduğunu düşünüyorum. Bandonuzun, arşivinizdeki Mii'lerden kuruluyor olması da renk katıyor oyuna. Piyanoda Ören Bayan, gitarda Peter Griffin varken klip çekip video olarak kaydetmek eğlenceli olabiliyor.



Ne İyi? Ne Kötü?

+Basit kontroller
+Wii tarzı basit ama kaliteli grafikler
-Kumandanın yetersizliği
-Kalitesiz, midi müzikler
-Çocuğun eline verdiğinizde oluşan gürültülü ortam

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Gerçek bir müzik oyunu arıyorsanız Guitar Hero var, Rock Band var...

6.5



> **Tür:** Müzik-Simülasyon > **Yapım:** Nintendo > **Türkiye dağıtıcısı:** Nortec Eurasia (150 YTL) > **Yaş Sınırı:** 3+ > **Web Sitesi:** www.wiimusic.com

DISASTER DAY OF CRISIS™

FELAKET BENİM İKİNCİ ADIM

-MERT HAKKI BİNGÖL

Senaryosuyla, grafikleriyle, oynanış stiliyle buram buram klişe kokan bir oyunla karşı karşıyız. Ben "aman" diyeyim, o sırada siz de kemerlerinizi bağlayın. Senaryosu her ne kadar özünde orijinal olsa da, her aşaması ucuz aksiyon filmlerine göndermeler barındıran Disaster: Day Of Crisis'te Ray adındaki bir "profesyonel kurtarıcı" rolündeyiz.

Ray ve arkadaşı bir dağın tepesinde kurtarma görevindeyken, ikilinin başına bir sürü felaket gelir ve Ray çok sevdiği ortağını kaybeder (klişe no:1). Arkadaşı ölürken güzeller güzeli kız kardeşini Ray'e emanet eder, "ona iyi bak" der (klişe no:2). Bu elim kazadan sonra Ray artık asla eskisi gibi olmayacaktır, görevinden istifa eder, masabaşı görevi alır (of of of, klişe no:3). Bu arada, SURGE adı verilen bir terörist grup sismografi çalışmalarıyla ün yapmış bir profesörü ve bayan asistanını kaçırmıştır (tahmin edin bakalım bu asistan kim? klişe n... aman neyse). Çok geçmeden kentte şiddetli depremler olmaya başlar, kesmez tsunami olur, o da yetmez yanardağ püskürür (nasıl bir şehir burası yarabbim), nükleer silah tehdidini saymıyorum bile. Asistanın kimliğini öğrenen Ray, kızı kurtarmak üzere terörist grubun peşine düşer.

Burada bir duralım. Oyun boyunca beni en çok rahatsız eden konuya geldik çünkü. Ana karakterimiz Ray öyle odun, öyle aymaz bir adam ki çok güçlü bir terörist örgüt ortalığın canına okumaktayken (ah o Beyaz Saray sahneleri), binlerce insan ölmekteyken, bırakın parmağını kıpırdatmayı, bu duruma kafa bile yormuyor. Adamın tek problemi, ölen ortağına söz verdiği için (delikanlı hesabı) kaçırılan kızı kurtarmak. Oyunun sonuna kadar Ray'in önüne çıkan tüm teröristler, "yav kardeşim sen kızı kurtarmaya çalışıyorsun ama durum bildiğin gibi değil, saçmalama allasen" diyorsa da Ray hiç kimseyi dinlemiyor, "yemin ettim ülen" diye ortalığı kırıp geçiriyor. Bu kadar düşünme özürlü bir adamı yönettiğim için oyun boyunca nefret ettim kendimden.

Oyunun oynanış stili biraz değişik. Farklı türler bir araya getirilerek, çaktırmadan bir arcade oyunu sunulmuş bize. Ray profesyonel bir kurtarıcı olduğundan, macerası sırasında asıl görevinin dışında sağda solda denk geldiği insanlara da yardım ediyor. Bu yardım sekanslarının her biri birer mini oyun gibi. Örneğin pencereden düşmekte olan birinin elini kumandayı o yöne doğru uygun zamanda sallayarak yakalamaya çalışıyor ya da kumandayı yukarı aşağı ittirerek kalp masajı yapıyoruz. Bu ve benzeri onlarca mini oyun var. Ancak yine, özellikle de ani hareketler yapmamız gereken zamanlarda, kumandanın yetersiz kaldığını görüyoruz. Sanırım Wii kumandasının genel sorunu bu, yani ani hareketlere karşı olan tepki gecikmesi. Çünkü bir iki sahnede, örneğin hızlı koşmak için kumandayı koşar gibi ileri geri sallarken alet çok güzel tepki veriyor ama devrilen bir platformdan kaçmak istediğimizde yaptığımız o ani hareketi algılayamıyor. Bu durum oyunun bir iki yerinde resmen saç baş yoldurtuyor çünkü o saçma hareketi yapamadığımızdan ötürü ölüyor, en baştan almak zorunda kalıyoruz. Savaş sahnelerinde ise oyun tam bir arcade moduna giriyor, *Time Crisis*'deki gibi ekrana kumandayı doğrultarak birinci kişi gözünden ateş etmeye başlıyoruz.

Oyunun grafikleri maalesef en kötü yanı. Disaster'ın görünüşüne, her ne kadar arada çok kaliteli sahneler olsa da, genel bir "erken PS2 dönemi" grafikleri hâkim. Kimi yerlerde gerçekten "e ama yok artık ya" dedirtecek kadar kötüleşen grafikler bir önceki nesil için kabul edilebilir olsa da bu nesilde artık kesinlikle mazur görülecek gibi değil. Kaldı ki Wii'nin bundan çok daha iyisini yapabileceğini de gayet iyi biliyoruz. Donuk renkler, hiçbir ayrıntı içermeyen kaplamalar, basit modellemeler, bacak arası pişik yapmış gibi koşan adamlar... Ray'in koşarken çıkardığı o acayip takırtı da gerçekten şahane.

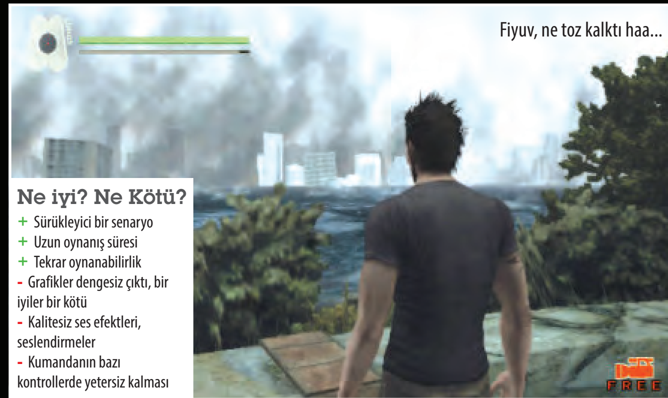
Yazının geneline negatif bir hava hâkim olsa da *(yok valla, ben okurken neşem yerine geldi –Serp.)* Disaster son zamanlarda oturup sonuna kadar oynadığım ender oyunlardan biri oldu. Bazı eksikliklerini görmezden gelebilirseniz ve benim gibi arcade oyun stilini, b-movie tarzı klişeleri seviyorsanız önünüzde oldukça iyi bir Wii oyunu duruyor.





1- Şu sahneyi oynarken insan kendini Atari salonunda hissediyor.

2- İşte bir kurtarma sahnesi, işte bir mini oyun. İttirin kumandayı yukarı aşağı.



Fiyuv, ne toz kalktı haa...

Ne iyi? Ne Kötü?
- \+ Sürükleyici bir senaryo
- \+ Uzun oynanış süresi
- \+ Tekrar oynanabilirlik
- \- Grafikler dengesiz çıktı, bir iyiler bir kötü
- \- Kalitesiz ses efektleri, seslendirmeler
- \- Kumandanın bazı kontrollerde yetersiz kalması

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

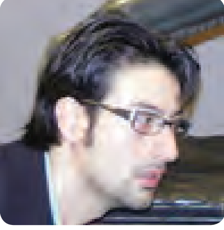
Aksiyon türünü sevenlerin kaçırmaması gereken bir oyun.

7.1



>**Tür:** Aksiyon-Simülasyon >**Yapım:** Monolith Software >**Türkiye dağıtıcısı:** Nortec Eurasia (150 YTL)
>**Yaş Sınırı:** 16+ >**Web Sitesi:** nintendo.co.uk/NOE/en_GB/games/wii/disaster_day_of_crisis_9381.html

USER goker_nurbeyler
PASSWORD ********



GÖKER NURBEYLER
goker@oyungezer.com.tr

EN ÇABUK LEVEL 100 OLANA BEDAVA LOKUM

Son zamanlarda devasa online'larda oyuncuların tekrar tekrar yaptıkları şeylerle ilgili bir yakınma söz konusu. Örneğin *Warhammer Online*'ın son büyük yamasından önce, level 20 civarı oyuncular arasında Tor Anroc haritasına girmekten ne kadar baydıklarına dair bir muhabbet dönüyordu. Aslında çok eğlenceli bir harita olmasına rağmen, oyuncular haritaya girmeden aldıkları iki ek görev sayesinde fazladan 6000 XP kazandıklarından, bıksalar da aynı yolu tutuyorlardı (şükür ki son yamalarla duruldu). Benzer bir örnek de *WoW*'da bol XP/altın gelen bir yerde kusana kadar aynı yaratığı kesip bu mazoşist hareketin tadını çıkarmak. Ya *Age of Conan* ve *Lich King*'in görevlerinde yatan harika hikâyelere ne demeli? Dil sorunu olmayan oyuncular getir-götür, git-kes, "Alpha Centauri'den bir kilo kıyma al" gibi görevleri söylene söylene yapacaklarına, biraz zaman kaybetmeyi göze alıp bu kahrı neden çektiklerini okusalar acaba oyunlarından daha çok keyif almazlar mı? Yapımcılar oyuncu kitlelerini tanıdıklarından bu rutini kıracak değişik görevler ve nedenini merak edeceğimiz aksiyonlar/olaylar katarak oyunlarını farklılaştırmaya çalışıyor. Ama ben iddia etmeye devam ediyorum ki oyuncular oyunlarındaki farklı aktivitelere ve görevlere odaklansalar üst sınırlara gelme süreleri artarken, oyundan aldıkları zevk ve paralarının karşılığı da katlanarak artacaktır.

SEN DE GELSENE, PİYASA ÇOK GÜZEL



Şirketler birer birer DVO piyasasına girerken, bu sürece katılmayanların nasıl da pişman olduğu giderek daha aşikâr hale geliyor. EA, *WAR*'ı en kötü beta eleştirilerinden en zorlu çıkış dönemine kadar sürekli destekledi, *TOR*'u finansal olarak yüzüstü bırakmayacağını açıkladı. Sony ve THQ zaten online konusuna tam destek pozisyonunda. Açıkta kalan bir Ubisoft var gibi gözüküyordu. Yiğitcan'ın çok sevdiği *Shadowbane*'den sonra DVO piyasasıyla ilişkisini kesmeyi tercih eden Ubisoft bu kararını değiştirmiş gibi gözüküyor. Zira firma geçenlerde *World in Conflict* serisiyle tanınan Massive Entertainment'ı satın alıp tamamen DVO'lara yoğunlaşmış bir Ubisoft koluna çevirdi. İlk önce hafif DVO'larla başlayacağını söyleyen Ubisoft, çekirdek oyuncuları sonraki DVO'larıyla veya ilk DVO'larının eklentileriyle tatmin edeceğinin de sözünü verdi. "Hayırlı olsun"dan öte diyecek bir şeyimiz yok.





NEREDESİN BE HUXLEY?

Seneler önce yapılan bir E3 dışında sadece gariban DVO tablomuzda kendini gösteren *Huxley*'nin 2009'a ertelendiği açıklandı. Kore'de hâlâ betada olan oyunun, 2008 yazında çıkması gerekiyordu, sonra o 2008 yazı tarihinden yaz kısmı söküldü, genel olarak 2008 beklendi. Şimdiyse 2009 deniyor. 2005'teki videolar dışında elimizde hala bir bilgisi bulunmayan bu ilginç oyun hakkında "2009"dan başka hiçbir kesin bilgi yok. Ha bir de FPS olacak, gelecekte geçecek, onu biliyoruz ama bu da oyunu özel yapmaya pek yetmiyor sanki…



TEK YOL AZEROTH

Blizzard'ın yakında beşinci senesini dolduracak olan akıl almaz başarısını nasıl durduracağımızı aradık durduk. Bu süre zarfında Led Zeppelin'ler ve Monkees'ler göndermelere maruz kaldı, *Conan*'lara Ali'ler küfretti, *Warhammer*'lara Yiğitcan'lar "iyi ya bu" dedi ama *WoW* kitlesi bana mısın demedi. Blizzard'ın iddialarına göre *WotLK*'un çıkmasıyla *Conan* için *WoW*'u terkeden oyuncuların %68'i, *WAR* için *WoW*'u terkeden oyuncuların %46'sı Azeroth'a geri dönmüş durumda. "Kolay oyun" olarak yola çıkan *WoW*, beş yılda kazandığı her şeyi elinde tutmayı becermiş gibi gözüküyor şu an. Görünen o ki *WoW*, Blizzard next-gen DVO'sunu çıkarana kadar da o "her şey" yerli yerinde durmaya devam edecek.







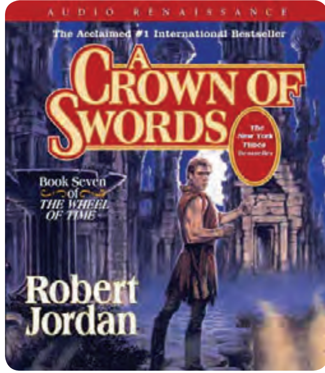
KOCAMAN ONLINE PS3'LER

Oyun dünyasının geleceğini online oyunlarda gördüğümüzü sıkça belirtiyoruz fakat online oyunların geleceği nerede, ona pek girmiyoruz. Gönül rahatlığıyla "PC'de PC'de" demeyi isterdik ama artık o kadar da emin değiliz. Zira *Warhammer*'ın da çıkmasıyla şu an en çok beklenen dört DVO, yani *DC Universe Online*, *Star Trek Online*, *Champions Online* ve *The Agency*, PC'yle beraber iki yeni nesil konsoldan birine de hazırlanıyor. Üstelik *Star Trek* ve *Champions*'ın yapımcısı Cryptic, 360'da ve PC'de çalışan motorlarını PS3'e de aktarma planları yaptıklarını açıkladı. *DCUO* ve *The Agency* Sony'nin oyunları olduğu için 360'a çıkmayacağı aşikâr, bu yüzden Microsoft'un bu hamleyi iyi karşılamayacağını tahmin edebiliyoruz. Tahmin edemediğimizse eğer bu oyunlar konsollarda başarılı olurlarsa DVO'ların nereye gideceği.



TÜRKİYE SILKROAD DÜNYA İKİNCİSİ!

Yıllardır uğraştığımız Pro-Gaming başarısı, Silkroad Online'dan geldi! Türkiye ayağını Gamesultan'ın organize ettiği GNGWC 2008 turnuvasına katılan 29 kişi arasından, ilk iki sırayı alan Mustafa ve Burak (yukarıdaki resimde) Güney Kore'de düzenlenen dünya finaline katıldılar. Final elemelerinde 8 takımdan oluşan iki grupta, ABD, Japonya ve Mısır'ı ekarte ederek Türkiye final maçına çıktı. Finalde ise Türkiye, Almanya ve Tayvan'la karşılaştı ve ikinci oldu.
CS gibi takım oyunlarında pek başarılı olamamamız daima yurt dışı tecrübesizliğimize dayanırken, ilk kez katıldığımız bir turnuvadan ikincilik ödülü olan 3.000 doları alarak dönmek çok büyük bir gurur kaynağı bizim için. Bravo çocuklar! Başarılarınızın devamını dileriz!



ZAMAN ÇARKINI DÖNDÜRMEK

Sıradaki haberimi merhum Robert Jordan'a ithaf etmek istiyorum... Evet, birkaç kitap manyağının heyecanlandığını ta okyanus ötesinden hissedebiliyorum. Red Eagle Entertainment bir Zaman Çarkı DVO'su üzerinde çalıştığını açıkladı. Jordan'ın sonunu göremeden vefat ettiği serisini DVO arenasında görmek sizi bilmem ama Jordan'ın dünya yaratma kapasitesini seven beni çok ama çok heyecanlandırıyor. İnşallah oyun da aynısını yapabilir.

KAHRAMANIMSIN BILL!

İki ay üst üste Roper'dan haber getirerek uğursuzluk getirmekten korkmuyor değiliz fakat geçen ay *Hellgate London*'ın tamamen kapatılacağı haberine eşlik eden Roper bu kez iyi bir haberle karşımızda. *Champions Online*'ın yapımcısı Cryptic, Bill Roper'ı kadrosuna kattığını fısıldadı Kasım'da. Biz de hem *Champions* için, hem de Bill Roper için çok sevindik, umutlandık. Şimdi sevgili Cryptic, Jeff Kaplan ve Rob Pardo'yu da kadrona katabilirsen tamamdır bu iş...



EVİNİ ARAYAN UZAYLI GARRIOTT

Uzay turisti olarak geçirdiği günlerden sonra Lord Garriott'a bir haller oldu. Bu haller sonucunda da bomba haberi patlattı: NCSoft'tan ayrıldığı haberini. *Tabula Rasa* resmi sitesine yolladığı açık mektupta başka projeleri takip edeceğini belirten Richard Garriott, bu projelerin ne olacağına dair herhangi bir açıklamada bulunmadı. Hemen arkasından da *Tabula Rasa*'nın Şubat 2009'da kapanacağı açıklandı NCSoft tarafından. Tabii ki çok şaşırtıcıydı iki haber de ama sanırız en büyük şaşkınlığı ve üzüntüyü uzaya götürülmek üzere Garriott'a DNA örneği gönderen *Tabula Rasa* oyuncuları yaşadı.



MASTER CHIEF LTD.

EVE Online için senede bir kez düzenlenen FanFest'te daima mühim bilgiler açıklanır fakat bu sene çok ama çok mühim dedikodular açıklandı. Aylardır gemi dışı yolculuğa izin veren bir ek paketin dedikoduları kulağımıza geliyordu fakat elimizde herhangi bir kanıt yoktu. Eğer FanFest'te gösterilen gizemli video _EVE_'e aitse çok kulaklar çınlıyacak demektir zira video _Halo_ tarzı bir FPS kamerası kullanıyordu ve _EVE_'in sanat tarzına çok benzeyen ortamlarda geçiyordu. Bunun iki anlamı var. Ya _EVE_'e yabancıların "spin-off" dediği bir FPS kuzen geliyor ya da _EVE_'in dedikodusu yapılan gemi dışı yolculuk modu FPS tarzında olacak. Hangisi olursa olsun, bir iki (milyon) isyan çıkacağı kesin.



DEVASA ONLINE OYUNLARIN DEVASA TABLOSU

Piyasaya çıkacak her devasa online'ı takip etmek kolay iş değil. Kimisi Free-to-Play, hangisi beta aşamasına geldi, hangisine kaydolup oynayabiliyoruz, hangisi aylık ücretli... Ama Yiğitcan bunun için sizlere güzel bir tablo hazırladı ve piyasaya çıkması beklenen en önemli DVO'ları gözlem altına aldı. Eğer eklenmesinin iyi olacağını düşündüğünüz oyunlar varsa, bize yazın.

ADI	TÜRÜ	ÜCRET	SAFHA	ÇIKIŞ TARİHİ	POTANSİYELİ
Aion	Fantastik	Ücretli	Geliştiriliyor		🔥🔥🔥🔥🔥
Atlantica Online	Fantastik	Belli Değil	Kapalı Betada	Belli Değil	🔥
Champions Online	Süper Kahraman	Ücretli	Kapalı Betada		🔥🔥🔥🔥🔥
Darkfall Online	Fantastik	Belli Değil	Kapalı Betada	2008 sonu	🔥🔥🔥🔥🔥
DC Universe Online	Süper Kahraman	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	🔥🔥🔥🔥🔥
Dream of Mirror Online	Fantastik	Ücretsiz	Açık Betada	Belli Değil	🔥🔥🔥
Earthrise	Bilimkurgu	Ücretli	Geliştiriliyor		🔥🔥🔥
Empire of Sports	Spor	Ücretli	Kapalı Betada		🔥🔥🔥
Fallen Earth	Bilimkurgu	Ücretli	Alfada	Belli Değil	🔥🔥🔥
Frontier 1859	Tarihi	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	🔥🔥🔥🔥
Football SuperStars	Spor	Ücretsiz	Kapalı Betada	2008 sonu	🔥🔥🔥🔥
Godswar Online	Fantastik	Ücretsiz	Alfada	Belli Değil	🔥🔥🔥
Hello Kitty Online	Çizgi Film	Ücretsiz	Açık Betada	2008 sonu	🔥🔥🔥
Hero's Journey	Fantastik	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	🔥🔥
Huxley	Bilimkurgu	Belli Değil	Geliştiriliyor		🔥🔥🔥🔥
Jumpgate Evolution	Bilimkurgu	Ücretli	Kapalı Betada	Belli Değil	🔥🔥🔥
Kaos War	Bilimkurgu	Belli Değil	Geliştiriliyor	Belli Değil	🔥🔥
Lego Universe	Çizgi Film	Ücretli	Geliştiriliyor		🔥🔥🔥🔥
Magic World Online	Fantastik	Ücretsiz	Açık Betada	Belli Değil	🔥🔥🔥🔥
Shadow of Legend	Fantastik	Ücretsiz	Açık Betada	Belli Değil	🔥🔥
Star Trek Online	Bilimkurgu	Belli Değil	Geliştiriliyor	Belli Değil	🔥🔥🔥🔥🔥
Stargate Worlds	Bilimkurgu	Ücretli	Kapalı Betada		🔥🔥🔥🔥
Star Wars: The Old Republic	Bilimkurgu	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	🔥🔥🔥🔥🔥
The Agency	Gerçekçi	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	🔥🔥🔥
The Chronicles of Spellborn	Fantastik	Ücretli	Kapalı Betada		🔥🔥🔥
Twilight War	Bilimkurgu	Ücretli	Kapalı Betada	Belli Değil	🔥🔥
Wakfu	Fantastik	Ücretsiz	Açık Betada	Belli Değil	🔥🔥🔥🔥
Wonderland Online	Gerçekçi	Ücretsiz	Açık Betada	2008 sonu	🔥🔥🔥🔥🔥



KRALIN (BUZDAN) GÖZYAŞLARI

NORTHREND YOLCULARI: GÖKER NURBEYLER – CAN ARABACI



Blizzard'ın karakter ve kahraman politikasını firmanın oyunlarını uzun süredir takip edenler bilir. Blizzard oyuncuyu karakterle tanıştırır, karakter güçlenir, efsane olur ve oyuncuyu kendine hayran eder. Karakterden yeterince ekmek yedikten sonra da bu efsaneyi yok ederek oyuncuyu şaşırtır. Bu şaşkınlık ufak ufak zayıflarken yeni bir oyun duyurulur ve yeni karakterlerle tanışılır. Bugün efsanevi Gul'dan'ın kafatası binlerce kişinin elinde dolaşırken, cesur ve güçlü Drek'thar her gün binlerce kez tekrar kesiliyor. Büyük Şef'i (Lord of the Clans) okuyanlar buna cüret edebilir miydi, merak ediyorum. Bunun son örneğini Burning Crusade'de, kendisiyle yüzleşmeye hazır olmadığımızı haykıran Illidan'la yaşadık. Evet, Illidan'dan ölesiye nefret eden iki kahraman ve diğer 25 cesur savaşçının desteğiyle yaptık bunu. Öyle veya böyle Illidan da düşenlere katıldı. Illidan'ın Burning Crusade'de hikâyeye asgari katılması ve bu şekilde harcanması birçok oyuncu gibi ana yapımcı kadroyu da pek mutlu etmedi (hatırlarsınız, WoW'un ana ekibi başka yapımlara da destek verdiğinden, ek pakette ve yamalarda ağırlık başka bir ekipteydi). Bu nedenle WoW'un ikinci ek paketinde "oyun sonu canavarımız" olan Arthas, nam-ı diğer Lich King, daha farklı ve çok daha etkileşimli bir şekilde karşımıza çıkıyor.

Bir WoW severseniz WotLK'un getirdiği yeniliklerle ilgili hâlihazırda çeşitli bilgilere sahip olmalısınız. Bu yazıda, kulak dolgunluğunuz olan bilgileri Can'la beraber deşerek, yeniliklere daha detaylı ve derinlemesine bir bakış atacağız. Maratonumuza biz de bir değişiklik yaparak lore ile başlayalım. >>



Kafayı kırıp tüm büyücülere karşı savaş açan Malygos'a karşı kırmızı ejderhaların desteğiyle onların sırtında savaşıyoruz. Malygos savaşı Lich King'de an itibariyle en üst seviye savaş.

"Northrend'e ayak bastığımız andan itibaren görevlerin çoğu Lich King'le ilgili konulara bağlanıyor ve bizzat Lich King'le karşı karşıya gelmemize kadar gidiyor"

LORE MU LOR PEYNİRİ Mİ?

WoW, *Warcraft* gibi efsanevi hikâyeler ve karakterlerle dolu bir oyun evreninin devamını oluşturunca, raflara çıktığı andan itibaren tarihi ve içeriğiyle ilgili her hata ciddi tepkiler çekti. Ben hala bir dişi Tauren (inek?) veya Gnomun Death Knight olabilmesini eleştireduravım, Blizzard WoW'dan beri ilk kez hikâye anlatımı ve olayları mantıklı bir şekilde bağlayabilmek için bu kadar emek veriyor. WotLK epik hikâyesi ve sinematik anlatımıyla oyuncuyu gerçekten etkiliyor. Daha kuzey toprakları olan Northrend'e adım atar atmaz başlayan Arthas'la tanışıklığımız, Icecrown Glacier'a kadar geçtiğimiz her bölgede yanımızda oluyor. Arthas'ın Azeroth üzerindeki planları bir yana, Northrend'deki tek tehdit Scourge değil. Büyü aspect'i mavi ejderha Malygos, akıl sağlığının kalan son kırıntılarını da kaybederek Azeroth topraklarındaki tüm büyü kullanıcılarına savaş açmış durumda. Bir yanda mavi ejderhalar, bir yanda Scourge derken, yeraltında pusuya yatmış olan Old Gods'ın varlığı da ayrı bir tehlike. Tüm bu hikâyeler Next-Next ile sonsuzluğa gömdüğünüz hikâyelere ince ince yedirilmiş. Lore'la ilgili önyargıları bir kenara bıraktığımızda oyundaki ana değişimi siz de daha iyi göreceksiniz. Artık oyuna geçebiliriz.

LFG FOR DUCK HUNT

RYO oynarken oyun içi hikâyelere kaptırmayı seven oyuncular, WoW'daki derinlikten sonra *Burning Crusade*'in çoğunlukla birkaç satırdan oluşan görevlerini yaparken pek tatmin olmamışlardı. Görevlere "Next ve WoWHead/Thottbot'tan koordinat bakma" bakış açısıyla yaklaşmayan az sayıdaki oyuncu, WotLK sayesinde özlediği kaliteye kavuşuyor. Bir kere görev hikâyeleri daha detaylı ve oyun atmosferine önemli katkıları var. Northrend'e ayak bastığımız andan itibaren görevlerin çoğu Lich King'le ilgili konulara bağlanıp bizzat Lich King'le karşı karşıya gelmeye kadar gidiyor (tabii kendisine dayılandığınız takdirde saniyesinde ağzınızın payını alıyorsunuz, denemesi bedava). Blizzard'ın ana karakteri maymun etmeden bizden esirgememesi gayet hoş bir deneyim. Çoğu görevin arka plan hikâyesi sağlam ve bir başka olay örgüsüne bağlı olarak gelişiyor. Bunun dışında büyük şehir kuşatmalarına, tanıdık simaların savaşlarına tanık olmaya ve geçmişteki önemli olayları yeniden yaşamaya hazır olun. Bunlar daha yazarken bile gaza getiren, iç gıcıklayan görevler. Peki ya klasikleşmiş görev tarzı? Evet, tabii ki o 12 lama ve 6 pengueni hâlâ öldürmeniz gerekiyor. Eminim ülkenin bir yerinde bunu okuyup "yine mi?!" çığlıkları atanlar vardır. Klasik görevler, yaptığımız şeyler bakımından pek bir değişikliğe uğramamış olsa da, görev açıklamalarını okumaktan keyif alan, "dokuz adet levreği neden öldürmemiz gerektiğini" merak eden oyuncular nihayet tatminkâr bir içerikle de karşılaşıyor. Bunun yanı sıra, bir kırmızı ejderhanın sırtında kontrolden çıkmış mavi ejderhalarla yapılan savaş, Grizzly Hills'de at üstünde Worg'lardan kaçış, Arthas'ın geçmişi ve Undercity gibi görevlerin yaşanması gereken birer oyun deneyimi olduğu ve WoW'un

1


2



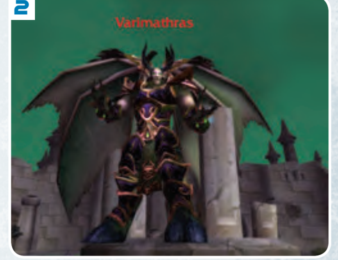

Blizzard renk paletini genişleterek kontrast renk gruplarından da faydalanmış. Bu gözleri yorsa da güzel gözüküyor.

1- Oyundaki başarılarınız Achievement listesine eklenerek lonca ekranında duyuruluyor. İstediğimiz kızın babasına gösterilebilecek bir liste.
2- Murphy'nin WoW Yasası: Göker'in karakteri her WoW paketinin açılışında bir dev tarafından ezilmelidir.

Yıllardır "oyun sonu canavarı" olarak adlandırdığımız karakterlerden biriyle, daha oyunun başında yüzyüze gelmek ve talimatlarını izlemek gerçekten heyecan verici.







1- Mini pet çılgınlığı ikinci pakette de devam ediyor. Burada Can'ın buzmatiğini görüyoruz.

2- Wrathgate kuşatmasının başarısızlıkla sonuçlanmasına neden olan ve Alliance ile Horde'u tekrar birbirine düşüren Varimathras, Undercity önünde Thrall ve Sylvanas'a meydan okuyor. Demon'a güven olmaz.

klasikleşmiş, rutin görev örgüsünü kırdığı gayet açık.

OYUN MEKANİĞİNDEKİ YENİLİKLER

WotLK ile birlikte WoW'un oyun mekaniklerine birçok yenilik geliyor. Bunlardan bazıları oynayış şeklinizi ve alışkanlıklarınızı tamamen değiştirecek kadar köklü değişiklikler. Örneğin artık büyü yaparken yediğiniz darbelerin, büyünün süresini uzatması veya channeling sırasında kısaltması eskisi kadar acımasız sonuçlar doğurmuyor. Yeni sistemle beraber ilk iki darbe büyünün yapım süresine yarımşar saniye ekliyor, daha sonraki darbeler ise herhangi bir değişikliğe neden olmuyor. Bu da yapılan büyünün en fazla 1 saniye gecikmesi anlamına geliyor. Aynı şekilde channelling yapılırken gelen ilk iki darbe süreyi yüzde 25'er oranda azaltıyor, daha sonraki darbeler herhangi bir azaltma yapmıyor. Bunun dışında downranking, yani daha az mana harcamak için düşük seviye büyü kullanmak tarihe karışıyor. Çünkü büyülerin son seviyeleri, önceki seviyelerden az mana harcıyor. Oyun mekaniklerindeki bir diğer değişiklik mana ve enerji artırımı konusunda. Saniye başına sürekli artarak ilerleyen yeni sistem, enerji/mana kullanan sınıflar için önemli bir avantaj sağlıyor. Teoride aynı sürede yine aynı miktarda artış olsa da, pratiğe gelince fark ortaya çıkıyor. Örneğin Rogue'un "kick" kullanmak için enerji artımını beklemeden 25 enerjiye ulaştığı anda tekmeyi basabilmesi hayatını kurtarabiliyor. PvE'de oyunu ciddi bir şekilde etkileyecek bir diğer değişim "Crushing Blow" mekaniğinde. Daha önceleri seviye olarak yüksek düşmanlardan uzak durmanıza neden olan, akınlar (raid) sırasında da oldukça can yakan crushing blow artık yalnızca sizden dört seviye yüksek düşmanlarda çalışıyor. Raid boss'ları ise bu özellikten muaf olacakları için biraz rahat nefes alabileceğiz. WotLK için oyuna eklenen yamalarla gelen değişiklikler yeni yamalarla da geliştirilmeye devam ediyor.

LICH KING'İN GELECEĞİNDE NE VAR?

Şu anda tüm içeriği bazı loncalar tarafından (adı lâzım değil, Ensidia) bitirilmiş olsa da elbette ki yakın zamanda yeni yamalarla eklenecek bolca içerik var yolda. Bunlardan şimdilik kesinleşmiş olanlar yeni bir 5 kişilik instance ve raid alanı olan Ulduar. Titanlarla ilgili bolca içeriğe sahip olacak olan Ulduar içeriğe aç oyunculara ne kadar dayanabilecek, merak ediyoruz. Ayrıca sürekli talent sıfırlayan bizlerin yüzünü güldürecek olan "dual talent spec" sistemiyle istediğimiz anda iki farklı talent build'i arasında geçiş yapabileceğimiz günler de sadece bir yama uzaklıkta. Son olarak, tamamen kendi dansımızı yaratabileceğimiz bir dans sistemi de yamayla ekleneceği kesinleşen özellikler arasında. Bekletme bizi Blizzard!



Undercity savaşının ardından Thrall ve Saurfang bunca yıldır uğruna savaştıkları Alliance - Horde kardeşliğinin pisi pisine nasıl bozulduğu konusunda efkarlanıyor.

ORTAMA GÖNÜL GÖZÜYLE BAKMAK

Phasing, Blizzard'ın WotLK ile oyuna eklediği, Northrend ve Ebon Hold'da bolca kullandığı bir sistem. Phasing'in kullanım amacı daha dinamik bir çevre yaratıp bunu oyunculara sunmak. Böylece bir bölgede yaptığınız görevlerin ya da tanık olduğunuz olayların NPC'ler ve hatta bölge üzerindeki etkisini görmeniz mümkün. Bu sistem sayesinde oyundaki alanlar, herhangi bir görev ya da olay için ciddi şekilde değişikliğe uğratılabiliyor. Siz bir görevde ilerleme kaydederken phasing, fark ettirmeden oynadığınız mekânın değiştirilmiş bir versiyonuna yolluyor sizi. Ancak mekândaki değişiklikleri ancak sizinle aynı aşamadaki oyuncular görebiliyor. Görevin daha önceki aşamasında olan biri, hâlâ düzgün bir kasaba görürken sizin phasing içindeki kendi bölgenizde yakılıp yıkılmış bir kasaba görmeniz mümkün. Bu mekânlarda, farklı aşamalardaki kişiler birbirini göremiyorlar. Bu şekilde >>









Dünyadaki tüm ölümlü ırkları korumaya yeminli olan Alexstrasza, Wrathgate savaşından sonra Angrathar'ın önündeki yerini alıyor.

1- Yaklaşık dört yıldır neredeyse aynı kalan oyunun giriş ekranı sonunda değişiyor, artık Dark Portal yerine Icecrown Citadel'in önünde giriş yapıyoruz oyuna.

2- Wrathgate'in ardından Bolvar'dan geriye kalan sadece bir kalkan oldu... Böyle olmamalıydı Bolvar!

Blizzard oyunun sinematik anlatımını güçlendirecek sahneleri çok daha kolay bir şekilde oyuna ekleyebiliyor. Örneğin Icecrown Glacier'da Tirion Fordring'den önceleri tipik öldürme görevleri alırken, belli zaferler kazanmaya başladıkça Argent Crusade kalesinde kutlamalar, morali yüksek askerler ve bol bol undead cesedi görür hale geliyorsunuz.

Bunun yanı sıra haritanın sağ üst köşesinde güneş/ay simgesiyle zamanı temsil eden ikon, yerini yeni bir takvime bırakıyor. Bu takvim yaprağıyla oyun içi etkinlikleri görürken, üzerine çeşitli notlar ve kendi lonca etkinliklerimizi işleyebiliyoruz. Currency arabirimi sayesinde de çantamızda fazladan yer kaplayan honor mark, badge gibi eşyalar bir yerde toplanarak fazladan yer açılıyor.

BAŞARILIYSAN KANITLAYACAKSIN

Bir devasa online'ın başında geçirilen süre, birçok oyuncu için önemli bir gurur kaynağıdır. "Ohooo ben bu mobu bin kez kesmişimdir" diyen mi ararsınız, "abi yeter ya, Allah seni inandırsın yüzüncü kez geliyorum buraya" diyen mi... Online oyunların tuttukları istatistikler gittikçe detaylanırken bu detayları farklı başarı etiketleriyle birer ödül haline dönüştüren oyun *The Lord of the Rings Online* oldu. Belli bir sayıda ork kesenlerin adının üstüne Orc Slayer yazarken, önemli bir NPC'yi öldürebilen kişi de bunu adının önündeki sıfatla duyurdu. Tabii güzel ödüller de vardı işin ucunda. *Warhammer Online* olayın suyunu Tome of Knowledge'a neredeyse her hareket için birer sıfat ekleyerek (ve süper eğlendirerek) çıkardı (mesela çantamdan attığım 100. eşyada çok israf ettiğimi hatırlattı). Blizzard çalışanları da bu sistemi Lich King ile oyuncularına hediye ediyor. Devasa online severlerin içindeki gizli "her şeyi toplayayım fanatiği" bir yana, bence WoW'a gelen yeni başarı sisteminin en güzel yanı gözümüzden kaçan eğlenceyi farketmemiz olacak. Mesela millet iki mob fazla keseyim derdindeyken SV'ye balık tutma çılgınlığına giden oyuncuları hatırlıyorsunuz değil mi? İşte onlar, Azeroth'un ücra köşelerine gidip burada ne varmış diye bakanlar, reputation toplama konusunda eşeğin kulağına su hattı döşeyenler... Bu arkadaşlar yaptıklarının karşılığını alacak artık. Tüm bunları olayı "no life" terimine bağlamadan yapabilen oyuncular, oyundaki kaçırdıkları eğlencelerden birini keşfedeceklerdir.

NE ZAMAN BAŞLADIN, NE ZAMAN BİTİRDİN?

WotLK, şu an için üç ana raid instance'ı içeriyor. Evet, daha oyunun test yazısını bitirmeden bunu haber vermek biraz tuhaf kaçıyor: WotLK piyasaya çıktıktan 27 saat sonra ilk level 80 oyuncu ortaya çıktı ve yine iki gün sonra bir lonca, raid instance'ları dâhil olmak üzere oyundaki bütün içeriği tamamladığını duyurdu. Bu lonca eski Nihilum ve SK-Gaming (Curse) üyelerinin bir araya gelerek kurduğu *Ensidia*. Betayı sindire sindire oynamanın da avantajını kullanan loncadan gelen haber, efsane tank Kungen'in son instance'tan sonra aralıksız iki gün uyuduğu yönünde. Birçok oyuncu bu yüzden oyunun PvE kısmının gereğinden fazla kolay olduğunu iddia etse de şu an mevcut raid'lerin sadece giriş seviyesinde instance'lar olduğunu belirtmekte fayda var. Daha zor ve çeşitli raid karşılaşmaları gelecek yamalarla oyuna eklenecek. Blizzard'dan gelen son haberlere göre bir sonraki yamayla eklenecek Ulduar, bizlere şu an mevcut olanlardan daha zor bir raid deneyimi yaşatacak. Diğer yandan ilk level 80 oyuncunun eşyalarına WoW-Armory'den baktığımızda 80'e dek Sunwell, Black Temple ve daha eski eşyaları değiştirmediğini görüyoruz. Bu oyuncunun görev yapmadığını varsaysak bile, grind'la da dikkate değer bir eşya düşüremediğini tahmin ediyoruz. Siz de eşyalarınız çok eski değilse, level 74~75'e kadar değişime ihtiyaç duymayacaksınız. Buradan da *Burning Crusade*'de daha 2 level atlamışken emek emek aldığı her şeyi çöpe atan oyuncuların dikkate alındığını görüyoruz. Yine de çok umut bağlamayın, her eşya eninde sonunda disenchant'ı tadacaktır. Şimdi oyunda bulunan ve acımadan bitirilen üç instance'a bir göz atalım:

1) Naxxramas: *Burning Crusade*'in kısa süre öncesinde geldiği ve nispeten zor olduğu için çoğu oyuncunun tadına varamadığı Naxxramas geri dönüşünü WotLK yapıyor. Temel olarak önceki Naxxramas'la neredeyse aynı olan instance'ta 10-Man ve 25-Man için bazı taktik değişiklikleri yapılmış durumda. Ayrıca daha önce bitirmiş olsanız bile hikâye temelli birkaç sürprizle de sizi şaşırtabiliyor (4 Horseman'den Mograine'in yerini Baron Rivendare'nin alması mesela). BWL ile birlikte en sevdiğim instance'lardan biri olan Naxx'a yeniden girmek keyifli bir deneyim.

2) Chamber of Aspects – Obsidian Sanctum: Onyxia tarzı tek bir karşılaşma içeren bu akında, siyah ejderha Sartharion ve onun üç adet yardakçısı bulunuyor. Oyuncular bu dövüş sonucunda Sartharion'u üç

KUŞ ATARAK PvP YAPMAK

Sadece Lake Wintergrasp ve Strand of the Ancients'da kullanılabilen kuşatma silahları, WotLK'un PvP'ye getirdiği büyük yeniliklerden biri. PvP görevlerindeki binaları yıkmak için kullanılabilen bu silahlar, WoW'un klasik PvP anlayışına yeni bir soluk getiriyor. Alterac Valley'de nasıl kumandanları öldürmeye çalışıyorsak, siege weapon kullandığımız PvP bölgelerinde de amacımız binaları yıkmak. Bazı kuşatma silahları birden fazla oyuncuyu taşıyabiliyor.



Warlock'un yeni yeteneği Metamorphos hem PvP de hem de PvE de kullanışlı, grafik olarak da çekici.

"OYUNDAKİ PHASING SİSTEMİ SAYESİNDE HİKAYEYİ İLERLETTİĞİMİZİ HİSSEDEBİLİYORUZ"

yardımcısı da hayattayken öldürmeyi başarırsa ekstra loot ile ödüllendiriliyor. Bu yazının yazıldığı tarihte bunu sadece Ensidia başarabilmişti.

3)The Eye of Eternity: Ejderha aspect'lerinin büyüden sorumlu olanı, "Büyü-dokuyan" lakaplı mavi ejderha Malygos ile dövüştüğümüz bu raid instance'ı da yine Onyxia tarzı tek bir karşılaşmayı içeriyor. İyice delirmiş ve Azeroth üzerindeki tüm büyü kullanıcılarına karşı savaş açmış olan Malygos'a, kırmızı ejderhaların kraliçesi Alexstrasza'nın da desteğiyle karşı koyuyoruz. Son kısımlarına doğru ejderhaların üzerinde süren büyük çaplı bir savaşa dönen bu karşılaşma, Wrath of the Lich King'in şüphesiz ki en unutulmaz anlarından biri olarak oyundaki yerini almış durumda.

SINIFLARDA NE VAR NE YOK?

Sınıflarla ilgili bence en önemli değişiklik artık her sınıfın bir yeteneğinin olması. Tüm sınıflar tank, damage dealer, crowd control, heal gibi görevleri ana elemanın boşluğunu doldurabilecek kadar iyi yapıyorlar. Tank örneğiyle açıklayım: 5-man için online warrior mı yok? O zaman paladin alın. O da mı yok? Druid alın. Yok mu? Death Knight buyurun. Yani orta ayar bir loncada illa ki bir adam bulacaksınız. Sınıflarla ilgili notlarımı paylaşmadan önce genel bir tavsiyede bulunmak istiyorum: Level 70-80 arasında, 80 sonrasında kullanmayı düşündüğünüzden farklı bir talent build kullanın ki karakterinizi daha uzun süre sıkılmadan kullanabilesiniz.

Mage: Mage sınıfı WotLK'da, *Burning Crusade*'de küsenleri birer birer toplayacak kadar süper gözüküyor. Yeni yeteneklerle burst damage kimliğine yeniden kavuşan sınıf, Arcane buff'larıyla PvP'de, Frost buff'larıyla raid'lerde gönülleri coşturuyor. Bunun dışında fire talent gidenler instant büyüler ve "iki spell crit'e bir instant bedava" gibi kampanyalarla mutlu mesut hasar veriyorlar.

Druid: Feral ağacında DPS ve tank için artık bir seçim yapılmak zorunda. Eskiden olduğu gibi ikisini birden almak pek mümkün değil. Armor mitigation ve tanking ile ilgili büyük bazı değişiklikler bir sonraki yamayla gelecek. Silahlardan Feral Attack Power kalkıyor, artık elimizdeki silahın DPS'ine göre attack power'ımız etkilenecek. Herhangi bir formdayken diğer eşyalar kullanılabiliyor artık.

Paladin: Mage gibi küstürülüp gönlü alınan Paladin, yapılan son değişikliklerle tam teşekküllü kameraman Cevat Kelle (*Olacak O Kadar*'a saygılar) ayarında bir sınıf olmuş. Paladin alan etkili yetenekleriyle iyi bir tank, yeterli hasar eşya setine sahipse iyi bir hasar sınıfı olarak da görev alabiliyor. Bu nedenle etrafta sık sık mutlu Retribution Pala'lar görebilirsiniz.

Shaman: Shaman'la ilgili en önemli değişiklik totemlerinin artık sadece parti üyelerini değil, yakındaki tüm raid üyelerini etkilemesi şeklinde ortaya çıkıyor. Örneğin tek Heroism ile tüm raid'i buff'lamak mümkün. Raid heal'da hala üstün bir sınıf olan Shaman, WotLK ile Crowd-Control özelliğine de kavuşuyor.

***Hunter*:** Bir diğer mutlu sınıf Beast Mastery'e gelen yenilikler sayesinde Hunter oluyor. 51-puan Beast Mastery talent'ı Exotic Pets sayesinde sağda solda koşturan sevimli dinocuklar, dev kırkayaklar görebilirsiniz. Bunun dışında pet loyalty oyundan kaldırıldı. Evcilleştirilen hayvanın seviyesi sahibinden çok düşükse, hayvan otomatik olarak Hunter'ın 5 level altına yükseliyor. Hayvanlar da kendi yetenek ağaçlarına kavuşmuş durumda. İyi aggro tutabilen bir pet, heal eşyası kasmış bir Hunter'la 5-man tanklığı yapabiliyor (görmesem inanmazdım).

Rogue: Rogue yine bildiğiniz Rogue. Yine yüksek hasarla işini başarıyla >>

1- Lich King sadece şatosunda dikilip örgü örmüyor. Kendisi ara sahnelerle de oyuna hakim oluyor.

2- Burning Crusade'de WarCraft 3'ün gülü Kelt'Thuzad'la yüzleşemeyen oyuncular WotLK'de bu şansı yakalayacaklar.







Baron Rivendare de Lich King'in yanında yerini almış gözüküyor.

NE İYİ? NE KÖTÜ?

+ Oyun atmosferi ve ara hikâyeleri
+ Arthas'la hoşbeş yapmak
+ Yeni oyun mekanikleri
+ Achievement sistemi
+ Death Knight sınıfı
- Oyun ve başlangıç instance'ları beklenenden kolay
- İçinizdeki no life'ı hortlatacak potansiyel
- Az sayıda yeni sınıf ve meslek





1- Yeni ek paketle birlikte TEMA Vakfı'nın avatarı da oyuna ekleniyor.

2- Ölüm Şövalyesi görev zincirinin son halkasının en can alıcı sahnesi, baba Mograine ve oğul Mograine.

yerine getiriyor. Bunun dışında kendi zehir hazırlamakla uğraşacağına hazır satın alabiliyor.

Warlock: Warlock'daki en dikkat çekici yenilik Demonology yetenek ağacının tabanındaki Metamorphosis ile kısa süreliğine bir iblise dönüşebilmesi. Bu süre boyunca yakın dövüş savaşan Warlock'un zırhı ciddi oranda artıyor. Warlock, PvP'de çok can yakan Metamorphosis ile grup görevlerinde de rahat ediyor. Bunun dışında Mage'in Firebreath'ini andıran Shadowbreath ve teleport ile bir miktar Mage'i andırıyor. Şu anki haliyle benzer eşya özelliklerine sahip Mage ile birbirine yakın ölçüde hasar verebiliyor.

Priest: Priest de bildiğiniz gibi. Main tank heal'ında halen rakipsiz. Area heal'ında gücü yerinde. Shadow iyi olsa da şu an için olmazsa olmaz değil.

Warrior: Warrior'daki ana değişiklik aggro üretmenin eskiye göre önemli ölçüde kolaylaşması oldu. Mobu ilk çekişte aggro'yu alan Warrior, ilk taunt ve sunder sonrasında aggro'yu kolay kolay bırakmıyor. Bunda oyuna Blizzard'ın eklediği aggro göstergesinin de etkisi var. Artık aggro derecenizi mob adının artan aggro'ya göre kızarmasından anlayabiliyoruz.

AZEROTH KİTABELERİNE GİRİŞ

WotLK ile gelen yeni meslek olan Inscription (yazıt/kitabe okuma/yazma), pek çok oyuncunun saatlerini harcadıkları meslekleri yeniden gözden geçirmesine neden olabilir. Bu mesleğin özelliği Glyph (oyma) adı verilen takviyelerle yetenekleri görsellik ve etkinlikleri açısından geliştirmek. Minor ve Major olarak ikiye ayrılan gylph'ler, her biri için üçer tane olmak üzere toplamda 6 glyph slotunda kullanılabiliyor. Inscription mesleğini kasmış olanlar burada 1 ekstra Major Glyph slotuyla ödüllendiriliyor ve 3 yerine 4 Major Glyph kullanabiliyor. Minor Glyph'ler sadece kozmetik açıdan veya bir büyünün süresini uzatıp gerekli malzemeleri kaldırma açısından yararlı olabilirken, Major Glyph'ler önemli özelliklerinize çeşitli ekstralar ekliyor. Örneğin Hunter "Glyph of Steady Shot" glyph'i kullanarak, hedefinin Serpent Sting varken, Steady Shot ile %10 daha fazla hasar vurabiliyor. Bunun dışında off-hand için kitaplar, enchanter'lar için enchant parşömenleri ek para kaynakları oluşturabiliyor. Inscription'ın temel hammadesi bitkilerden elde edilen pigmentler. Jewelcrafting'deki prospecting özelliğine benzeyen milling ile bir bitkiden 5 tane harcayarak pigmentlerini elde ediyoruz. Bu pigmentleri mürekkebe çevirip boş parşömenlere aktararak da meslekte ilerliyoruz. Bu, herbalism'i inscription yanına eklenebilecek ideal meslek yapıyor.

İÇERİK DEĞERLENDİRMESİ

EŞYA SİSTEMİ	+ Yeni eşyalar + Eskileri hemen atmıyoruz – Halen bağımlılık yapıyor
GÖREV SİSTEMİ	+ Atmosferi destekleyen, oyuncuyu başrole koyan güzel görevler – Ördek, tavuk kestiren grind'lı görevler
DÖVÜŞ SİSTEMİ	+ Tank, dps, healer'lı klasik sistem geçerli + Tanklık kolaylaştırılmış + Yeni Battleground + Kuşatma silahları – Raid dövüşleri şimdilik çok kolay
SINIF SİSTEMİ	+ Küstürülen oyun sınıfları buff'lanmış + Her sınıfın ilgisini çekecek yetenek ve talent'lar bulunuyor – Dengeler oturmamış

TEKNİK YENİLİKLER

WoLK, teknik açıdan ufak tefek cilalar dışında dört yıldır oynadığımız oyundan farklı değil. Yapımcılar Northrend'de bunca yıllık motorla bile durup izlenesi manzaralar oluşturulabilmiş olmalarıyla takdirimizi kazanıyorlar. WoW'un kendine has masalsı grafikleri mekânlarda iyi iş çıkarsa da son zamanlarda oynadığım devasa online'lardan sonra yer yer göze batıyor. Özellikle oyun içindeki karakterlere artık ciddi bir grafik-animasyon cilası gerektiği bir gerçek. Ek paketin teknik olarak en büyük yeniliği, dinamik gölgelendirmeler olmuş. Bu yukarıda da bahsettiğim gibi özellikle mekânlara ayrı bir derinlik katıyor. Oyunun seslendirmesi ve müzikleri bildiğimiz kalitede devam ediyor. Cep telefonuna melodi yapılan oyun parçaları, duyanların ilgisini çekecek kadar iyi.

SÖZÜN ÖZÜ

Blizzard, WotLK ile *Burning Crusade*'de unuttuğu değerleri tekrar hatırlıyor. Hikâyesi, atmosferi ve oyun mekaniğindeki değişimlerle, hesabını donduran casual'ından no life'ına tüm oyuncuları yeniden kazanmaya aday bir paket WotLK. Eğer WoW ve oyun yapısından gerçekten sıkıldıysanız PvP için *Warhammer Online* ve PvE için *Age of Conan* oldukça iyi alternatifler. Fakat içinizde bir ses "ah ulen ne WoW oynardım ben" diyorsa, WotLK sizi kısa sürede saracak, eski güzel günlere geri dönmenizi sağlayacaktır.



> **Tür:** Devasa Online RYO > **Yapım:** Blizzard > **Türkiye dağıtıcısı:** Aral İthalat (80 YTL) > **Aylık Ücret:** 13 Euro (~26 YTL) > **Yaş sınırı:** 12+ > **Minimum sistem:** 3GHz CPU, 1GB RAM (Vista için 2GB), 12GB sabit disk alanı > **Önerilen sistem:** Çift çekirdek işlemci, 2GB RAM, 1 mbit internet bağlantısı > **Web sitesi:** www.wow-europe.com

SON KARAR

OYUN DENGESİ	★★★★☆
GELİŞİM POTANSİYELİ	★★★★★
GRAFİK	★★★★☆
SES VE MÜZİK	★★★★★
HİKAYE/ATMOSFER	★★★★★
EĞLENCE	★★★★★

İçinde WoW ateşi yanan herkesi tatmin edecek bir eklenti. WoW muhabbeti sokaklara geri dönüyor.

9.3

Solo oyunu — Grup oyunu
Taze Oyuncu — Ciddi Oyuncu — Hayatı Olmayan
1 hafta — 1 ay — 1 yıl — ∞



ÖLÜM ŞÖVALYESİ ÜZERİNE

WotLK'nin en büyük yeniliklerinden biri, nihayet kahraman sınıflarının gelmeye başlamasıydı. Bunların ilki taa *WarCraft II* ve *III*'ten beri ailecek severek izlediğimiz Ölüm Şövalyesi (Death Knight – DK). Bir sunucuda DK açabilmek için öncelikle 55 ve üzeri seviyede bir karakter gerekiyor. DK olarak Azeroth'a ilk adımımızda Lich King'le karşılaşıp ondan görev almamız, epik bir hikâyenin sadece başlangıcı aslında. 58-59'uncu seviyeye doğru karakterimizi konu alan hikâye gerçekten etkileyici. Bir Frost Wyrm'in üzerinde New Avalon kasabasına ölüm saçmaktan Light's Chapel'in önündeki büyük savaşa kadar her şey Blizzard'ın WoW'da bugüne kadar yaşatmayı başardığı en sinematik ve en kaliteli sahnelerden oluşuyor. ***SPOILER*** *- Arthas'ın seçilmiş şövalyelerinden biriyken nasıl bir anda Scourge'den ayrılarak Lich King'e ve onun ordularına karşı bir savaşa giriştiğinizi oldukça iyi bir şekilde bağlıyor hikâye.* - ***SPOILER SONU*** Üstelik o hikâyeyi uzaktan izlemiyor, bizzat yaşıyoruz.

SINIFIN OYUN MEKANİĞİ

DK, diğer sınıflardan farklı olarak iki ayrı enerji birimi kullanıyor. İlk enerji mekaniği rün sistemi. Blood, Frost ve Unholy'den ikişer tane olmak üzere yaklaşık 10 saniyede bir yenilenen altı rünümüz var. Biz rün gerektiren özelliklerimizi kullandıkça artan "runic power" ikinci enerji sistemimiz. Death Coil gibi bazı özellikler de belli miktarda runic power'a ihtiyaç duyuyor. Yani DK'da işin özü doğru rün güçlerini doğru zamanda kullanıp runic power biriktirmek ve bunu doğru yeteneklere kullanmaktan oluşuyor. DK, temel olarak kalkan kullanmayan bir tank-dps hibridi olarak tasarlanmış. Frost talent ağacı sayesinde aldığı hasarı azaltıp tanklık yapabilen DK, Blood ağacı sayesinde DPS özelliklerine yoğunlaşırken, Unholy'de çeşitli summon ve hasar büyülerini barındırıyor. Seviye atlarken en rahat etmenizi sağlayacak olan ağacın summon özellikleri sayesinde Unholy olduğu da ekleyelim.

DİKKAT
SPOİLER İÇERİR

HAZİN BİR ÖLÜM ŞÖVALYESİ HİKÂYESİ

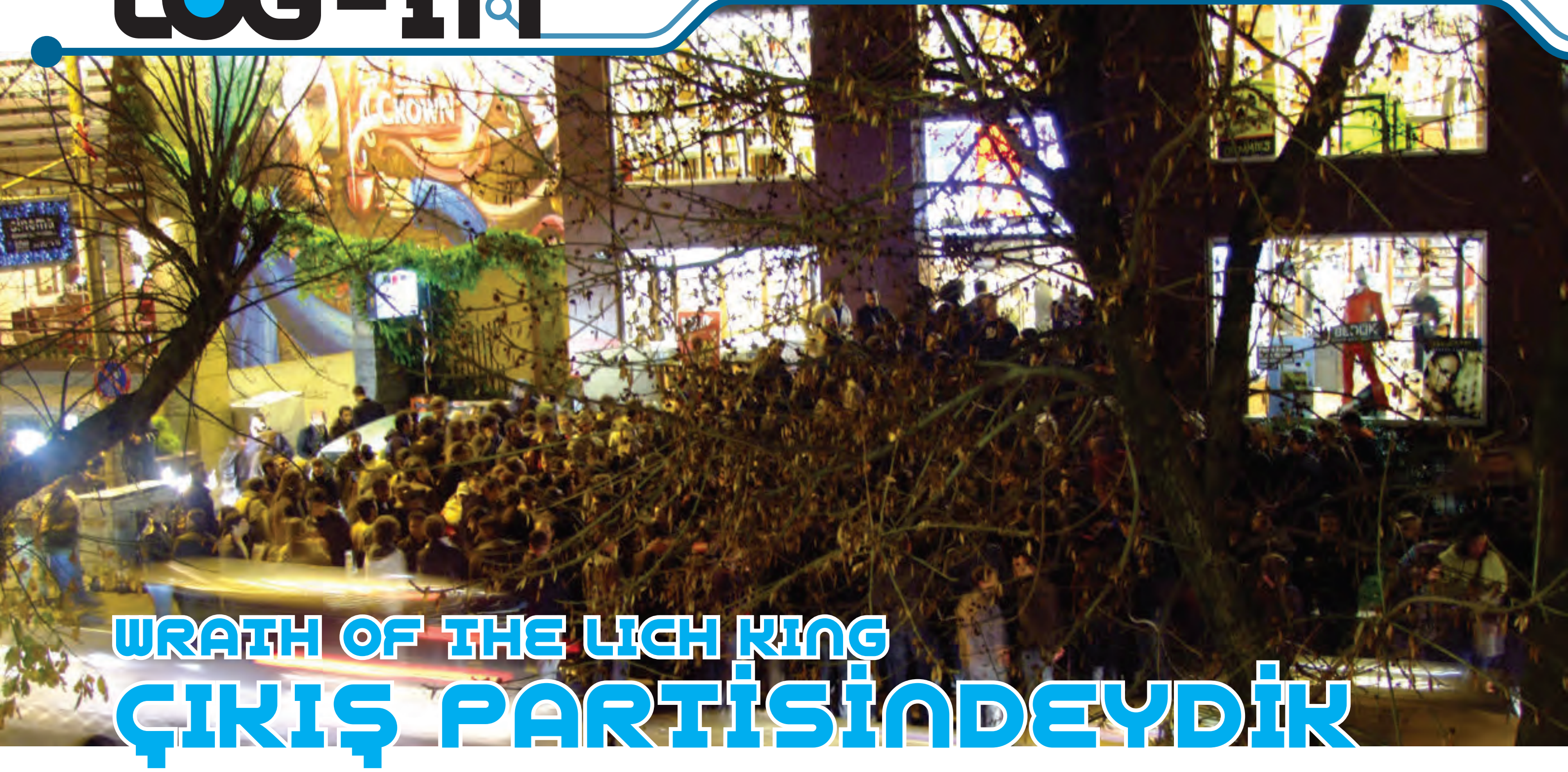
DK sınıfı, Azeroth üzerinde ilk defa İkinci Savaş sırasında varlık göstermeye başladı. Orgrim Doomhammer tarafından öldürülen warlock'ların yerine geçmesi için görevlendirilen bu şövalyelerin ilk ve en güçlü olanlarından biri Teron Gorefiend idi. Üçüncü Savaş'la birlikteyse Lich King tarafından ölü ya da canlı insanlardan oluşan yeni DK'lar oluşturuldu. Runeblade adı verilen güçlü silahlar taşıyan bu savaşçılar, çoğunlukla kutsal ışığı terk etmiş olan eski Paladin'lerden oluşuyordu. Lich King'in ölümsüzlük ve zafer vaadiyle kandırdığı DK'lar, Scourge'ün düşmanlarına karşı en büyük kozlarından biriydi. Ancak yine de Lich King açısından harcanma potansiyelleri yüksekti. Light's Hope Chapel'deki savaşta, efsanevi Paladin Tirion Fordring'i ortaya çıkarmak için Ebon Blade şövalyelerini feda etmekten kaçınmayan Arthas, daha sonra bunun başına ne dertler açacağının farkında değildi. Efendisinin ihanetine uğrayan DK'lar, Scourge ve Lich King'den intikam almak amacıyla Tirion, Horde ve Alliance ile ittifak kurdular. Eski efendileriyle yollarını ayıran Ebon Blade şövalyeleri, Darion Mograine önderliğinde artık sadece intikam almak için savaşıyordu. Böylece, bizim DK karakterlerimizin de mensubu olduğu Ebon Blade şövalyelerinin Scourge'e karşı savaşı başladı. Lich King'e karşı bağımsızlıklarını ilan eden şövalyelerin ilk görevi, kendilerini Horde ve Alliance'a kabul ettirmekti. Onların güvenini kazandıktan sonra sıra Arthas'tan intikam almaya gelecekti.

1- Ölüm Şövalyesi yeni bir faction değil, görev zincirini bitirir bitirmez ırkımıza göre Alliance veya Horde'a katılıyoruz.

2- Gnome'lar da Ölüm Şövalyesi olabildi ya, artık ölsem de Corpserun yapmam.

1


2

WRATH OF THE LICH KING ÇIKIŞ PARTİSİNDEYDİK

D&R`IN KAPISI ANGRATHAR THE WRATH GATE`E DÖNDÜ – BERKANT AKARCAN

Çılgınlar gibi yağmur yağıyor. Ofisten çıkarken Tuğbek'i sollayıp basıp gitmenin faturasını "Etiler'e nereden dönüyorduk abi?" diye arayarak ödedim. Tuğbek ise intikamını o telefon konuşmasını Etiler D&R'ın otoparkından yaparak almıştı benden. Bir yandan iPod'u arabanın ses sistemine bağlayıp Tengen Toppa Gurren Lagann müzikleriyle köprü trafiğinin dayanılmaz stresini hafifletmeye çalışıyorduk. O kadar gaz durumdaydık ki mütemadiyen ben "Loktar'ogar!", Can "Highlord Bolvar", Emre de "Kamina-sama" diye bağırıyordu. Onlarca balya dergi, Goyun kartonu (bu düşmeyeninden =)), projeksiyon, perde, ses sistemi ve hepsinin de ötesinde yığınla kahve stoku bagajlara dağıtılmıştı. Günler öncesinden planlamaya başladığımız Wrath of the Lich King çıkış partisine sadece saatler kalmıştı. D&R logosunu ufukta gördüğümüzde yağmur iyice hızını artırmış, Northrend'den gelen soğuk hava dalgası arabanın açık camlarından iliklerimize işliyordu. Hedefe yaklaşırken iPod'da çalmaya başlayan WotLK ana müziğiyle heyecan zirve yapmıştı. Oyunu almak için sıraya giren yüzlerce kişilik kalabalığı yararak otoparka girdik sonunda ve ilk işimiz Etiler D&R'ın deposuna sızıp kahve makinemizi kurmak oldu. Tabii bu sırada ben, Hakan ve Can köşede duran 750 tane WotLK kutusunun (75 tane de Collector's Edition) yanında poz veriyoruz bir taraftan. Burası bir cennet olmalı!



Daha sabahın beş buçuğundan sıraya girenler bile vardı. Sıradakilerin büyük bir çoğunluğu da daha hava kararmadan D&R'ın önünde kamp kurmuş, saatlerin 00.00'ı göstermesini bekliyordu. Saatlerdir soğukta dikilen, ısınmak için yer arayan WoW oyuncuları tam sırayı Starbucks'a yığdığı anlarda mağazanın önüne kahve makinesini ve yüzlerce bardağı dizmemizle beraber rota değiştirip raid'deki uygun pozisyonlarını aldılar. Başladık kahve dağıtmaya ama sırayı yarıp her yere ulaşamıyorduk. Çareyi apar topar Sinan'lara gidip termos almakta bulduk. İki termosun yarattığı doping etkisiyle, kahve eşliğinde sohbetler koyulaştı ve böylece saatler biraz daha hızlı akmaya başladı. Canı sohbet istemeyenler de sıcak kahveyle birlikte dağıttığımız 11. sayımızı açıp WotLK beta incelemesini okudu. Size inandırıcı gelmez belki ama orada olanlar gece ilerledikçe havanın ısındığını hissedebiliyordu.



İstanbul, Etiler

Sinan'ın kellesi

Yine de hâlâ soğuk bir geceydi ve o rüzgâr altında ses sistemiyle projeksiyonu nasıl kuracağımızı bilmiyorduk. Sonunda perdeyi mağazanın önündeki bir ağaca yaslayarak gece gece Etiler Yelken Şampiyonası gerçekleştirmekten kurtulduk. Ama rüzgâr dışında daha büyük bir sorun vardı: Çağlayan gibi yağan yağmur. Bu durumda ses sistemi ve projeksiyon yalan olabilirdi ancak oyunların mağazaya getirildiği kutular bir şemsiye misali imdadımıza yetişti. Elektronik cihazlarımıza kartondan barınak yaptık. Sonrasındaysa saatler süren Lich King videoları, fenomen haline gelmiş olan oyun içi videolar, yapılmış en iyi machinimalar ve South Park'ın Make Love Not Warcraft bölümünün gösterimiyle hipnotize olduk. Akreple yelkovanın sıfır noktasındaki buluşması yaklaştıkça kalabalıktaki heyecan da artıyordu. Basın mensupları görüntü almak için adeta birbirlerini ezerken (ezmiyorlardı, gayet saygı çerçevesinde ilerledi olaylar aslında), bir yandan da sıradaki WoW oyuncularıyla röportaj yapıyorlardı. Biz de kahve masasının arkasında bir bidon suyu tüketmiş, taze kahve kokusu yayarak ikincisine geçmiştik bile.

Ve nihayet bağıra çağıra bir geri sayım başladı. Otuuuuz – Yirmi dokuuuuz – Yirmi sekiiiiz (bir dahaki sefere Acun gibi 10'dan sayalım, bu ne). Kapılar açıldı ve Kral'a hoş geldin dedik. O artık aramızdaydı. Yaklaşık 40 litre kahve dağıtmanın ve Etiler D&R'dan elimizde Collector's Edition kutusuyla ayrılmanın verdiği dayanılmaz mutlulukla dağıldık evlere. Paha biçilemez bir geceydi.

DÜNYADAN


Berlin


Londra



Rotterdam



Oslo



STAR WARS GALAXIES

CHAPTER 11: THE BATTLE OF ECHO BASE –KAAN ALKIN

Star Wars Galaxies takipçileri (ben dahil) uzun zamandır bir genişleme paketi bekliyoruz. SOE tarafından pek çok kez yeni bir genişleme paketi yapılmayacağı söylense de çıkmadık candan ümit kesilmez. Diğer yandan oyun geliştirilmeye ve genişletilmeye devam ediyor. Bir süredir beklediğimiz Chapter 11: The Battle of Echo Base sonunda sunucularda.

Hoth gezegeninde İmparatorluk güçleriyle Rebel birlikleri arasındaki çarpışmayı konu alan Chapter 11 ilk duyurulduğunda, oyuncular heyecanlanmış ancak Hoth'un yeni bir gezegen olarak değil bir instance olarak ekleneceğini öğrenince büyük bir grup hayal kırıklığına uğramıştı.

Oyundaki mevcut instance'ların aksine Hoth birçok görev, yeni zırhlar ve koleksiyonlarla çıktı karşımıza. Imperial ve Rebel taraflar için birçok yeni görev ve instance'taki görevleri tamamlayarak kazanabileceğiniz token'lar ve alabileceğiniz yeni eşyalar da oyuna eklendi.

Hoth'un diğer instance'lardan farkı, "bölümleri tamamla son boss'a kadar gel, instance'ı tamamla" mantığından uzak olması. Sekiz kişilik bir grupla girebildiğiniz BoEB, bir seferde tamamlayabileceğiniz bir sisteme sahip değil. Tamamlamaya çalışacağınız görev setlerini önceden belirleyip ona göre hareket etmeniz şart. Gezegen olarak oyuna eklenmese de Hoth, neredeyse oyunun daha önce eklenen genişleme paketleri kadar içerik sunuyor. Minimum 4, maksimum 8 kişilik bir grupla girebildiğiniz savaş alanında, AT-ST'ler, snow speeder'lar ve hava araçları emrinize amade. İmparatorluk ordusuyla sonsuz gibi gözüken düzlüklerde ilerlemek ya da Rebellion birlikleri olarak AT-AT'lerden kurtulmaya çalışırken bir yandan da toplu halde geri çekilmek filmin atmosferini gayet güzel taşıyor oyuna. Üssün içinde geçen çarpışmalar ve görev peşinde koştururken Darth Vader ve diğer ünlülerin boy göstermesi ya da bir vuruşta canımızı almasıysa ayrı bir eğlence olmuş.

Son bir yıldır oyuna yapılan ve olumlu tepki alan ekleme ve geliştirmelerin çıtasını olabildiğince yukarıya çekiyor



Battle of Echo Base. Yer olsaydı da uzun uzun anlatsaydım size savaşın gidişatını nasıl değiştirdiğimizi ve yanlışlıkla hedefe alıp karambolde giriştiğim Darth Vader'ın canımı alışını. Ama yok. Yine de, may the force be with you, en azından arada bir.

LOG-OUT

MMO TÜRÜNÜN ARKA SOKAĞI

Standart PvP ve Grind tabanlı MMO'ların çok dışında kalan çok farklı bir oyundan bahsedeceğiz bu ay: Second Life... MMO'ların en ilginçlerinden ikisi olan Second Life'a artık bir oyun demek bile mümkün değil. Daha çok "açık uçlu bir sanal dünya" demek doğru olacaktır. Burada kendinizi, dünyeyi, politik ve dini görüşlerinizi yaymak için bir ofis açabilirsiniz. Bir stilist olup tasarladığınız elbiseleri fahiş fiyata diğer Second Life vatandaşlarına satabilirsiniz... Second Life'da herkes tek bir ortak sunucuda buluşturulmak yerine, her birine ayrı bir alan verilir. Bu alanda 3 boyutlu bir modelleme aracı sayesinde dilediğiniz bir eşyayı modelleyebilirsiniz. Daha sonra Linden Scripting Language adlı programlama diliyle, modellediğiniz şeylere çeşitli özellikler atayabilirsiniz... Bu dünya 3-4 yıl içinde dünyanın en prestijli firmaların ofis açtığı, politikacıların miting düzenleyip "seçmenlerine" ulaştığı, müzik gruplarının gerçek sana konserler verdiği bir dünya haline geldi... Dünyanın en prestijli "sanal dünyası" haline geldi Second Life... Peki bu sıkıcı anlatıma neden ihtiyaç duyduk? Çünkü Second Life açık uçlu yapısı ve her kullanıcının kendi objelerini, hatta doku ve animasyonlarını bile tasarlayabilmesi aynı zamanda her türlü pis işin, özellikle de pornografinin her türlüsünün yapıldığı bir dünya haline de gelmiş durumda. Her türlü fantazi gırla giden bir dünya için, çok az kişinin WoW veya GTA 4'ten şikayet edenlere nazaran çok az insanın şikayet etmesi şaşılacak bir durum. Ve Linden Labs, oyunu 18 yaşından küçüklere uygun olan Teen Second Life ve Second Life olarak ikiye ayırarak, yetişkin içeriğe 18 yaşından küçüklerin ve bu içerikten rahatsız olanların rahat etmesini sağlamaya çalışıyor. Ama 18 yaş seçimi de, yetişkinlere yönelik aktivitelerin yapıldığı bölgelerin "adults only" olarak işaretlenmesi de tamamen kullanıcının insiyatifine kaldığından, bu gerçekçi bir çözüm değil. Yani kısaca sonuç: Bir devasa online dünya yaratır ve bu dünyada insanların kendi içeriğini yaratma konusunda serbest bırakırsanız, yarısı bu dünyadan para kazanmaya çalışacak, diğer yarısı da bu dünyadan seks aracılığıyla para kazanmaya çalışacaktır.



YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

LICH KING... COD.. GEARS 2... MIRMIRMIR... FABLE 2?.. MIR...YARIN HANIMDAN İZİN ALSAM, SABAHLASAM, İKİ GÜN SONRA DA HASTAYIM DESEM, DERGİYE GİTMESEM... EVET EVET! EN SONUNDA YETİŞEBİLİRİM YENİ ÇIKAN OYUNLARA!

FPS *(First Person Shooter)*



LEFT 4 DEAD
PC, 360

Valve çok basit bir fikirden bile muhteşem bir oyun çıkartmayı başarıyor. Left 4 Dead de onların son mucizesi. Co-Op oynanış konusunda bulabileceğiniz en rafine ve keyifli oyunlardan birisi ve öyle bir oyun ki, akşam eve geldiğinizde sadece 30 dakika şöyle bir girip eğlenmiş olarak çıkabiliyorsunuz. Öğrenmesi kolay, Extreme zorluk derecesinde sadist, Tank üstünüze salındığında dehşet verici bir oyun Left 4 Dead. Eğlenmenin ne demek olduğunu arada sırada hatırlatan böyle oyunlar lâzım hakikaten.

Call of Duty: World at War (Yeni)
PC, PS3, 360, PS2, Wii
FPS'ler Pasifik cephesini konu aldığında hep çuvallıyor nedense. Ama neyse ki Rus bölümleri çok güzel, üstelik multi'si de harika World at War'un.

Far Cry 2
PC, PS3, 360
Uçsuz bucaksız oyun alanı, FPS türüne getirdiği yeni dinamikleri, her göreve dilediğiniz şekilde yaklaşabilmenize izin vermesiyle de takdire şayan bir oyun olmuş.

Crysis Warhead
PC
Crysis için hazırlanan bu muhteşem "yan hikâye paketi" 8 saatlik süper aksiyonunun yanı sıra, çok oyunculu modu Crysis Wars'u da bizlere sunuyor.

Brothers in Arms: Hell's Highway
PC, PS3, 360
FPS türüne taktiksellik adına çok şeyler katmış bir seri BiA. Diğer türdaşları kadar epik olmaması yüzünden hak ettiği değeri bulamasa da, yeni oyun da aynı kaliteyi sürdürüyor.

Half-Life 2: Orange Box
PC, 360, PS3
Gordon Freeman'ın maceraları tek pakette! Half-Life 2, Episode 1, 2, Team Fortress 2, üstüne de şekerleme olarak Portal. Verdiğiniz parayı en çok hak eden oyun paketi.

Hexen 2
PC
Yaa, yaa bu ismi duyunca insanın nasıl da yüreği hopluyor değil mi? Doom'dan sonra gelen bu muhteşem oyunların devamı neden yapılmadı ki sanki?

STRATEJİ



RED ALERT 3
PC, 360

İkinci oyundan sonra geçen bunca zamana rağmen, hâlâ çekiciliğinden bir şey kaybetmemiş Red Alert serisi. Gerçek dünyanın parodisi olan karakterleri, çok kaliteli ara videoları (kızlar olmasa o kadar kaliteli gelir miydi, şüpheye düştüm bak şimdi :)) ve insanı saran bir oynanışı var. Gerçek zamanlı eski strateji oyunlarına ciddi bir saygı duruşu var. E Jenny McCarthy de var! Daha ne olsun?

Civilization Colonization
PC
Civ4'e göre daha farklı dinamiklerle işleyen oyun Amerika'nın keşfi ve kolonileşmesine zerre ilgi duymayanları bile başına hapsedecek kadar derin bir strateji.

Spore
PC
Uzayda geçen son aşamasına kadar, tarihin en uzun ama en zevkli tutorial'ını oynadığınız Spore, son zamanların en özgün oyunlarından birisi.

Galactic Civ. 2: Twilight of Arnor
PC
Dikkat! Bu oyun ömrünüzü çürütebilir! Amiga döneminin "uzay stratejisi" ekolünden geliyorsanız hele, hemen şimdi kaçın kurtarın kendinizi...

Sins of a Solar Empire
PC
Sins, öğrendikçe içine çekildiğiniz bir strateji oyunu. Kopya koruması içermemesine rağmen 500.000 adet satması, kalitesinin göstergesi.

World in Conflict
PC
Son yılların en iyi strateji oyunlarından birisi olan World in Conflict'te birimler üretilirken bekleme derdinden kurtuluyorsunuz. Hiç nefes alamadığınız durumlar olacak.

Hearts of Iron 2
PC
2. Dünya Savaşı'nda ilgili ülkelerden birisini her yönüyle yönettiğiniz, derinliği karşısında normal strateji severleri şoke edebilecek, harikulade bir oyundur.

AKSİYON



DEAD SPACE
PC, PS3, 360

Isaac Clarke bir deli oğlan, bilmem kaç yaşında. Elinde kazması, koştururlar bir oraya bir oraya... Isaac Clarke bir garip oğlan, deli oğlan. Aklı fikri Nicole için denkleştirmeye çalıştığı başlık parasında...
...diyerek tüm atmosferinin içine ettiğimiz Dead Space, bizi gerçekten çok şaşırttı. Gayet tok oynanışlı, insanı titreten korkutuculukta, yeni girdiği bu piyasada büyük abilerine kolaylıkla kafa tutan bir oyun kendisi.

Gears of War 2 (Yeni)
360
İlk oyunu her alanda sollayan Gears 2'nin sadece 360'a çıktığını söyleseler de, yer mi Anadolu çocuğu? En fazla 1 yıl sonra PC'lerde de göreceğiz onu.

Metal Gear Solid 4
PS3
Yaşlı Snake'imizin en son macerasını pek az yazdığımızı düşünerek, onu tekrar Tekmili Birden sayfalarımıza konuk aldık. Evet Snake, sahne senin... (Drling!.. Ne? Sahne mi?!)

Little Big Planet
PS3
Sevimli karakterleri ve oyuncuların tükenmeyen tasarımlarıyla şenlenen sonsuz içeriğiyle, önümüzdeki 1 yıl sadece Little Big Planet oynuyor olabilirsiniz...

Star Wars: Force Unleashed
PS3, 360, PS2, PSP, Wii, DS
Tüm eleştirilere ve hikaye akışını tepetaklak etmesine rağmen, Star Wars sevenlerin en azından denemesi gereken bir oyun Force Unleashed.

Ninja Gaiden 2
360
Ninja Gaiden sizi terletecek, üzüp ağlatacak ve hepsinin üstüne ne kadar yeteneksiz olduğunuzu hissettirerek sizinle dalga geçecek. Ama yine de onu seveceksiniz.

Max Payne 2
PC
Hazır filmi de gelmişken, arşivden alınır, CD kabının üstündeki tozu üflenir ve yeniden kurulup oynanır. Sonra da 3. oyun için heveslenilir durulur.

BLIZZARD'IN YAPTIĞI EN İYİ 5 OYUN

1. **STARCRAFT**
Ne stratejiymiş birader ya, 12 yıl geçti, hâlâ eşi benzeri yok.
2. **DIABLO (EVET, İLKİ)**
Tristram müziği, Butcher, kristalin kafaya çakılması... Unutulabilir mi?
3. **WORLD OF WARCRAFT**
Her zaman dediğimiz gibi: 11 milyon kişi yanılıyor olamaz.
4. **WARCRAFT 3**
Babaya kalkan el taş olur misali, bak, buz kral oldun Arthas!
5. **LOST VIKINGS**
Eheh, bunu hatırlayan var mı acaba çok merak ediyorum :)

TÜRK OYUN CAMİASINDA EN ÇOK OKUNAN 5 MAVAL

1. **XBOX 360 TÜRKİYE'DE RESMEN ÇOK YAKINDA ÇIKIYOR!**
İyi güzel de ne zaman çıkıyor? Çıkıyor da bize mi çıkıyor? Hani? Nedir!?
2. **ZAMAN ARTIK İNTERNETİN! OYUN DERGİCİLİĞİ ÖLÜYOR!**
Biz enayiyiz de mi hâlâ kağıt üstünde çıkıyoruz? Yavaş ölsün!
3. **ORİJİNAL OYUN SATIŞLARI ÇOK KÖTÜ, ÇOK ZARARDAYIZ ÇOK!**
O zaman niye müzik marketlerdeki oyun reyonları giderek büyüyor?
4. **4 MİLYON KAFE OYUNCUSU VAR, BİR SİLKİNSEK DÜNYAYI SARSARIZ!**
4 milyonda 4 tane dünya çapında pro-gamer çıkmadıkça, sarsamayız.
5. **BU İLK OYUNUMUZLA DÜNYA ÇAPINDA BAŞARI ELDE EDECEĞİZ!**
Hele hele! Önce bir PacMan, bir Tetris yapın da ondan sonra koşun!

"NEREDE O ESKİ BİLİM KURGULAR?" DEDİRTEN 5 OYUN

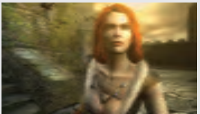
1. **BLADE RUNNER**
Bilim kurgu filmlerinin şahı, oyunlar söz konusu olunca da bir numara.
2. **DEUS EX**
İlk oyun bambaşkaydı, ikinci de fena değildi. Üçüncüden korkuyoruz!
3. **MECH WARRIOR**
Argh! Rahmetli Microprose'dan sonra neden kimse el atmadı bu seriye?
4. **HOMEWORLD**
Tam "aaah ah" çekiyorduk ki, Relic'ten 3. oyunun sinyalleri geldi. Yihu!
5. **STAR WARS**
Bu evrenden bu kadar çok sefil oyun çıkmasına akıl sır erdiremiyoruz.

RYO *(Rol Yapma Oyunu)*

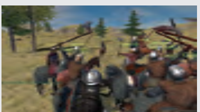




Fable 2
360
Peter Molyneux çok konuşuyor falan ama nasıl oyun yapılacağını da iyi biliyor, şimdi doğruya doğru... Fable 2'yi alın (aha cümleyi bağlamadan kaçtı!)



Fallout 3
PC, PS3, 360
Bethesda'nın yorumuyla Fallout evreni bambaşka bir tat kazanmış. Yavaş yavaş canlanan mod topluluğuyla artan içeriği sayesinde, bu oyuna bir girdiniz mi, çıkışınız çok zor olacak.



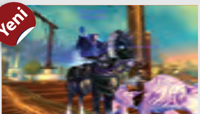
The Witcher: Enhanced Edition
PC
Bir türlü şu listeden düşmek bilmedi, biliyoruz. Ama yenilenmiş versiyonuyla daha da muhteşem olmuş Witcher. Daha önce denemediyseniz mutlaka almalısınız.



Mount & Blade
PC
%80'in üzerinde dünya not ortalamasıyla, Türk oyun yapımcılığının ilk başarı hikâyesi olmaya aday M&B. Türkçe versiyonu da yolda!

Star Wars: Knights of the Old R.
PC, Xbox
En iyi ikinci Star Wars oyunu hangisi derseniz, fazla düşünmeden bu olduğunu söyleyebiliriz. Efsanevi hikâyesi ve yenilikçi oynanışıyla hâlâ ve tekrar tekrar oynanır.

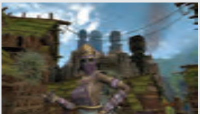
DVO *(Devasa Online)*



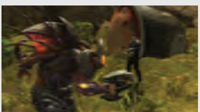
WoW: Wrath of the Lich King
PC
Gece yarısı, yağmur altında Lich King almak için Etiler'de bekleşen yüzlerce WoW'cuya kahve dağıtırken bu oyunun bu kadar başarılı olacağını hiç düşünmemiştik! (yalana bak!)



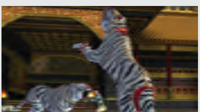
Warhammer Online
PC
Çok uzun zamandır yapım aşamasında olan Warhammer Online, WoW'a karşı durabilecek gibi görünüyor. Bakalım zaman ne gösterecek.



Age of Conan
PC
Age of Conan, endgame'indeki içerik yetersizliği nedeniyle hızla kan kaybediyor. Yine de 1-2 aylığına da olsa farklı ve yenilikçi tarzıyla denemeye değer.

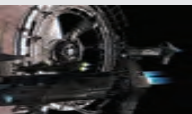


Tabula Rasa
PC
Richard Garriott'ın ayrılmasından sonra zor zamanlar geçiren Tabula Rasa, Şubat sonunda kapatılıyor. Bu benzersiz oyunu hayatının son anlarında denemek isteyebilirsiniz.

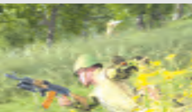


9 Dragons
PC
Uzakdoğu dövüş sanatları üzerine kurulu, fantastik öğelerle bezenmiş, ilginç yetenek ağacıyla öne çıkan başarılı bir Free-2-Play devasa online.

SİMÜLASYON



X3: Reunion
PC
Uzayda geçen kolay oyunlara kıran girdiğinden beri X3 bu türün en önemli temsilcisi. Zor, kullanıcı düşmanı olması bile sadık bir oyuncu kitlesi edinmesini engelleyemedi.



ArmA: Armed Assault
PC
Pek yüksek notlar alamamış olsa da, "simülasyoncular şekle önem vermez" diyerek ArmA'yı tavsiye ediyoruz. Yenilenmiş grafikli bir Op. Flashpoint (en iyi piyade ve savaş simulatörü) diyebiliriz ona.



IL-2 Sturmovik: 1946
PC
Simülasyon türünün tartışmasız uzmanı MadDox'un ünlü serisi IL2'nun "ultimate" versiyonu 1946... Kendine saygısı olan her simülasyoncunun kolleksiyonunda bulunmalı.



Microsoft Flight Simulator X
PC
Bir başka koleksiyon nesnesi daha. Ustaları, gerçek pilot brövesi almaya en yakın amatör pilotlardır. İnternette her an gerçek zamanlı uçuş yapan binlerce FSX oyuncusu vardır.



Star Wars: TIE Fighter
PC
İşte bu da gelmiş geçmiş en iyi Star Wars oyunudur! TIE Fighter'ın verdiği uzayda çatışma lezzetini verebilen oyun sayısı hâlâ pek azdır. Yaşasın imparatorluk tarafı!

AYIN ALTIN OYUNLARI



Fable 2



Gears of War 2



Left 4 Dead

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK !

Elinizdeki oyunların kıymetini bilin, onu da bulamayan var ki önümüzdeki ay siz de bulamayabilirsiniz. Geçen 2 ayın yoğun oyun sağanağından topladıklarınızı artık sindirebilirsiniz.

ARALIK 08	
Ar tonelico 2	PS2
Bakushow	DS
Damnation	PC, PS3, 360
Dragon Ball Z: Infinite World	PS2
Fire Emblem: Shadow Dragon	Wii
Golden Balls	DS
Gothic 3: Forsaken Gods	PC
Grand Theft Auto IV	PC
Harvest Moon: Island of Happiness	DS
Hello Kitty: Big City Dreams	DS
Prince of Persia	PC, PS3, 360

OCAK 09	
Lord of the Rings: Conquest	PC, PS3, 360, DS
Mirror's Edge	PC
Saint's Row 2	PC

ŞUBAT 09	
Alpha Protocol	PC, PS3, 360
Battle Fantasia	PS3, 360
Cryostasis: Sleep of Reason	PC
Deadly Creatures	Wii
Demigod	PC
Destroy All Humans! Path of the Furon	PS3, 360
Empire: Total War	PC
Eternal Sonata	PS3
F.E.A.R. 2: Project Origin	PC, PS3, 360
Geo Political Simulator	PC
Geon	Wii
Killzone 2	PS3
Men of War	PC
Red Faction: Guerrilla	PC, PS3, 360
Silent Hill: Homecoming	PC, PS3
Street Fighter IV	PC, PS3, 360
The Godfather II	PC, PS3, 360
The Sims 3	PC
The Wheelman	PC, PS3, 360

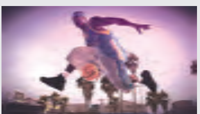
SPOR



FIFA 09
PC, PS3, 360, PS2, PSP, Wii
İki yıl üstüste kendisini müthiş geliştirmeyi başaran FIFA, bu yılın alınmazsa olmaz yegâne spor oyunu olmuş.



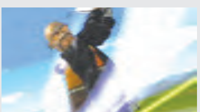
PES 2009
PC, PS3, 360, PS2, Wii
Geçen yılki sorunlu çıkıştan sonra, yeni nesil konsollara daha bir adapte olmuş gibi PES. Özellikle Become A Legend modu şahane!



NBA Street Homecourt
PS3, 360
Bu yıl hem NBA Live, hem de NBA 2K çuvallayınca, onların artistik kuzeni Homecourt'u tavsiye edelim dedik. Sokak aralarında çılgın hareketlerle basketbol oynamak isteyenlere.



Virtua Tennis 3
PC, PS3, PSP, 360
Üzerinize gelen dev topları geri fırlatmak gibi fantastik bölümleri de, ustalarla karşılaştığınız turnuva ortamı da olan, en iyi tenis oyunlarından birisi. Diğeri de TopSpin, zaten kaç taneler ki?



Everybody's Golf
PS2, PSP
Tiger Woods'u boşverin, farklı ve eğlenceli bir golf oyunu arıyorsanız EG'den daha iyisini bulamazsınız. Kullanım kolaylığı ve eğlencesiyle, birkaç arkadaş bir araya gelince bırakamamanız olası.

MACERA

Dracula Origin
PC
Bram Stoker'ın orijinal Dracula'sının başarılı bir uyarlaması olan Origin, yetişkinlere yönelik az sayıda macera oyunundan birisi.

Sam and Max: Season 2
PC
Her biri üçer saatten, toplam 15 saat boyunca aralıksız, durmadan güleceğiniz bir adventure ister misiniz? Ah, tam yerine geldiniz, bizimkilerin ikinci sezonu da yeni bitmişti.

Culpa Innata
PC
Sıkı sıkı takip etmesek, bu muhteşem adventure'ın Türk yapımı olduğunu bilmeyecektik. Yapımcıları dünya çapında bir oyuna imza attıkları için tebrik ediyoruz.

Call of Cthulhu
PC
Yoğun adventure soslu bir oyun olarak CoC, korku türünde benzersiz. Fazlasıyla uzatılmış bazı bölümlerini saymazsak, başından sonuna oynanır. Alternatif sonu da mutlaka bulup izlemelisiniz.

Syberia 2
PC
Benoit Sokal'ın muhteşem serisi Syberia'nın ikincisi, yine buzların arasında donmuş şiir gibi bir adventure idi.

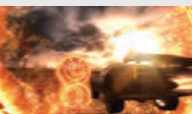
YARIŞ



Pure
PC, PS3, 360
Saf heyecan, saf hız, saf yarış... ATV araçlarının heyecanlı dünyası size yabancı gelebilir ama Pure'u denemezseniz bu yılın en iyi yarışlarından birisini kaçırmış olursunuz.



Motorstorm Pacific Rift
PS3
Hırsla rakibin tamponuna yapışmış son sürat giderken, arkadan gelen bir kamyonla arada sandviç olmanın dayanılmaz lezzeti.



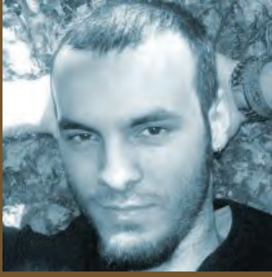
Flatout Ultimate Carnage
PC, 360
8000! FUC'da ekranda aynı anda patlayan, zıplayan, ön camdan içeri girmeye çalışan nesnelerin sayısı işte bu. Daha fazla söze gerek var mı?



Race Driver GRID
PC, PS3, 360
Race Driver'ı hep zor ve uzak bir yarış oyunu olarak gördüyseniz artık kaçışınız yok. Her türlü yarış fantezinizi yaşayabileceğiniz, her yarış severi saracak kadar iyi bir oyun.



Trackmania Nations Forever
PC
Eşi benzeri olmayan Trackmania Nations'ın ikincisi olan Forever, online bir çılgınlık haline geldi! Süper hızlı, süper eğlenceli, hem de bedava... Daha ne isteyebilirsiniz ki?



Ve bir yıl daha sessizce geride kalmak üzere

Zaman bu aralar gereğinden fazla mı hızlı geçmeye başladı, nedir? Yine yılın son ayına geldik, 2009 hemen iki adım öteden göz kırpmaya başladı. Muhtemelen birbiri ardına çıkan enfes oyunların da etkisi var bu işte, oyun oynarken zamanın ne biçim aktığını hepimiz biliyoruz değil mi? Mesela ben günde 14 saat Wrath of the Lich King oynayıp 'aa ne zaman sabah oldu' dediğimi hatırlıyorum. Bir yandan WotLK (ömür törpüsü cidden, insan başka bir şeyle uğraşırken bile aklı oyunda olur mu yahu?), bir yandan Fallout 3, şimdilerde ise uzun zamandır beklediğim A Vampyre Story. Bakalım araya başka oyun sıkıştırmayı başarabilecek miyim?
Fallout 3 demişken, yılın en çok gürültü koparan oyunuyla karşınızdayız bu ay. Bu kadar muazzam bir içeriği az sayfaya sıkıştırmak hiç de kolay olmadı ama inanın oyundaki tüm görevlere değinmeye ömür yetmez (ömür yetse de sayfa yetmez muhtemelen). Yine de sizi hem hayatta tutacak ipuçları, hem ana hikâyenin tam çözümü, hem de birkaç ekstra sizi bekliyor önünüzdeki sayfalarda.
Klasiktir ya hani, Aralık veya Ocak aylarında o yılın 'en'leri seçilir, ben de Eser ödülleri dağıtacağım bu ay :) Yılın albümü ödülü Twilight of the Thunder God ile Amon Amarth'a (bıkmadım dinlemekten), yılın filmi ödülü Dark Knight'a (bıkmadım izlemekten), yılın oyunu ödülü ise Wrath of the Lich King'e (bıkmadım oynamaktan) gidiyor. Gelecek yıla kadar, fare thee well!

Eser Güven



FALLOUT 3®

BÜYÜK DÜNYA KÜÇÜK ADIMLARLA BİTMEZ, WASTELAND EKSPRES KALKIYOR -ESER GÜVEN

Fallout 3'te çok sayıda görev seçime bağlı, hatta ana görevlerin içindeki bazı adımlar bile eğer nereye gideceğinizi biliyorsanız rahatlıkla es geçilebilecek şekilde hazırlanmış. O yüzden size karşınıza çıkacak olan ve seçimlerinizle şekillenecekleri değil, oyunun en temel kısımlarını anlatmaya karar verdik. Önce ana hikâyeyi tamamlayacağız, sonra hayatta kalma rehberi eşliğinde bu tehlikeli dünyaya ait püf noktalarına bakacağız ve son olarak da oyunun alternatif sonlarını göreceğiz, tabii bu bölüm sadece spoiler yemekten korkmayanlar için.



Ana Hikâye Hızlı Çözüm

Bu kısımda size adım adım ne yapmanız gerektiğini anlatmak yerine, ana hikâyeyi hızlı biçimde ilerletebilmek için neler yapabileceğinizi anlatacağız. Vault içinde herhangi bir sorunla karşılaşmanız mümkün değil çünkü dışarı çıkana kadar lineer bir yapı içerisinde ilerliyorsunuz. Bu yüzden ilk dört görevi es geçerek Vault'tan dışarı adım attığınız an ile başlıyoruz.

Görev 5: Following in His Footsteps

Amacımız Megaton şehrinde babamızla ilgili bilgi bulmak. Megaton'da bu bilgiyi alacağımız kişi Moriarty, ancak bunun için sizden 100 cap isteyecek. Eğer o an yanınızda bu miktar yoksa, bir sonraki konuşmanızda fiyat 300 cap olacak. Şimdi bu bilgiyi almanın elbette çeşitli yolları var. İster istediği miktarı verirsiniz, ister şifresini dolaptan çalabilirsiniz, Lady Killer perkine sahipseniz Nova ile konuşarak şifreyi öğrenebilirsiniz, ya da Mortiary'i öldürür ve üzerinden şifresini alırsınız. Bu bilgiyi nasıl edinirseniz edinin, gitmeniz gereken yerin Galaxy News Radio olduğunu öğreneceksiniz.

Önce Super Duper Mart, oradan da Wilhem's Wharf'a geçin. Yakınlardaki nehri köprüyü kullanarak geçin ve Metro istasyonuna girin. Burada metro tünelleri boyunca uzun bir yürüyüş yapacak ve Chevy Chase'ten çıkacaksınız. Galaxy News Radio'ya ulaştığınızda Brotherhood of Steel askerlerinin GNR binasına saldıran mutantlarla çatıştığını göreceksiniz. Ölü Brotherhood askerlerinden birinin üzerinden Fatman nükleer silahını alın ve Behemoth'a saldırın. Çatışma sona erdiğinde içeri girin ve Three Dog ile konuşun. Eğer yeterince yüksek Speech yeteneğiniz varsa babanızın ona yardım edeceğini söyleyip Scientific Pursuits görevine geçebilirsiniz (böy-





Museum of Technology'ye girmeyi tercih ettiyseniz hiç olmazsa sergiyi de izleyin.

lece sıradaki ana görevi atlamış oluyoruz). Aksi halde Galaxy News Radio görevini alacaksınız. O görevi bitirip Three Dog ile konuştuğunuzda sizi River City'deki Dr. Madison Li'ye yönlendirecek ve Scientific Pursuits görevine geçeceksiniz.

Not: Anlamış olacağınız gibi Moriarty ile konuşmadan Three Dog'a gidip bu görevi tümüyle geçebilir, hatta doğrudan Doctor Li'ye giderek iki görevi birden atlayabilirsiniz. Hatta ve hatta doğrudan Vault 112'ye giderek üç görevi birden es geçmeniz mümkün, ama o kadar da uçmayalım şimdilik, neleri atlayacağınız size kalsın.

Görev 6: Galaxy News Radio
Eğer görevi geçmemeyi tercih ettiyseniz Three Dog'dan Museum of Technology ve Washington Monument yerlerini öğreniyorsunuz. Merdivenlerden inip arka kapıdan çıkın ve Collapsed Car Tunnel girişini bulun. Tüneli takip ederek Dupont Station'a ulaşın, kırmızı metro hattını takip edip Central Station'ı geçtiğinizde Museum of Technology'e ulaşacaksınız.

Müzenin batı kanadında Virgo II Lunar Lander'ı bulacaksınız. Bu çanağı alın, müzeden çıkın ve batıya doğru yola çıkarak Washington Monument'e gidin. Burada asansörü kullanarak yukarı çıkın, radyo ekipmanını kullanarak çanak anteni kurun. Artık görevi bitirmek için Three Dog'un yanına dönebilirsiniz.

Görev 7: Scientific Pursuits
Eğer daha önce Rivet City'de bulunmadıysanız Galaxy News Radio'dan güneye doğru gidin ve Potomac River'ı doğuya doğru takip ederek Jefferson Memorial'a ulaşın. Buradan zaten Rivet City'i rahatça bulabileceksiniz, merdivenleri kullanarak yukarı çıkın ve interkomu kullanarak köprüyü açın. Harkness'a Doctor Li'yi görmeye geldiğinizi söylediğinizde sizi içeri alacaktır.

İçeri girdiğinizde Science Lab tabelalarını takip edin ve Dr. Madison Li ile buluşun. Dr. Li size babanızın Jefferson Memorial'a gittiğini söyleyecek. Eğer daha önce orada bulunduysanız çıkacak olan konuşma seçeneği sayesinde babanızın orada olmadığını söyleyebilirsiniz. Yine de notlarını orada bıraktığını söyleyerek gitmeniz için ısrar edecektir.

Jefferson Memorial'a Gift Shop tabelasına sahip kapıyı kullanarak girin. Tabelaları takip ederek Rotunda'ya ulaşın. Buradaki filtre ünitesinin yanında not teyplerini bulacaksınız. 10 numaralı teyp size babanızın Vault 112'ye gittiğini söyleyecek ve burası haritanıza eklenecek.

Rotayı takip ederek Smith Casey's Garage'e vardığınızda düğmeye basarak Vault 112 kapısını açabileceksiniz. Burada karşılaşacağınız Robobrain sizden Tranquility Lounger'a girmenizi isteyecek. Alt kata inin ve buradaki Tranquility Lounger'lardan kapısı açık olana girin. Böylece yeni göreviniz başlayacak.

Görev 8: Tranquility Lane
Bu, Vault 112'de bulunan bir sanal gerçeklik programı ve oldukça zevkli bir görev. Bu görevi iyi veya kötü karma ile sonuçlanacak şekilde bitirebilirsiniz, ikisini de açıklayalım.

Önce iyiden başlayalım. İyi karma için Betty'yi görmezden gelmeli ve Old Lady Dithers ile konuşmalısınız. Ondan bu gördüklerinizin gerçek olmadığını ve terk edilmiş evde saklı olan acil durum mekanizmasını kullanarak buna bir son verebileceğinizi öğreniyorsunuz. Eve gidin ve odadaki eşyaları inceleyin. Bu eşyaları doğru sırayla incelediğinizde bilgisayar ortaya çıkacak, kullanmanız gereken doğru sıra şu: Radio, Pitcher, Gnome, Pitcher, Cinder Block, Gnome, Bottle. Bu sırayı kullandığınızda sağda belirecek bilgisayardan Tranquility Lane hakkında her şeyi



İyi karma kazanmak istiyorsanız Betty'yi görmezden gelin.



SPEECH'E YETERİNCE ÖNEM VERMEZSENİZ PEK ÇOK KAPI SURATINIZA KAPANABİLİR.





Megaton oyunun ilk şehri. Babanıza dair ilk ipuçlarını burada bulacaksınız.







Tranquility Lane'de önemli kararlar vermeniz gerekecek.

öğrenebilirsiniz. Okumanız bittiğinde "Activate the Chinese Invasion Program" seçeneğini seçin ve dışarı çıkın. Şehri Çinli askerler basacak ve herkesi öldürecekler. E hani iyi karmaydı demeyin, böylece buradakileri sürekli aynı şeyleri yaşamaktan kurtarmış oluyoruz. Zaten Betty ile konuşunca zevkini kaçırdığınız için mızmızlanacak, konuşmanız bitince kapıyı kullanarak simülasyondan çıkabileceksiniz.

Kötü karma ise çok daha zevkli aslında. Betty ile konuştuğunuzda size sırayla küçük "oyunlar" verecek. İlk oyun Timmy Neusbaum'u ağlatmak. Bunun için çocuğun yanına gidip ağlayana kadar dövebilir veya ailesinin boşanacağını söyleyebilirsiniz. İkinci oyun Rockwells ailesinin evliliğini bozmak. İster Janet'in yanına gidip Speech yeteneğinizi kullanarak kocasını başka bir kadınla öpüşürken gördüğünüzü söylersiniz, ister Simpson'ların evine gider, yatağın üzerindeki iç çamaşırını alır ve Rockwell'lerin evine saklayıp Janet'e ispiyonlarsınız. Üçüncü oyun biraz vahşi, Mabel Handerson'u yaratıcı biçimde öldürmeniz gerekiyor. Yani gidip kafasına vurmanız işe yaramayacak. Bunun da çeşitli yolları var elbette. Mabel'in fırınını inceleyip mutfağı gazla doldurabilir, sonra da Mabel'den size kek pişirmesini isteyebilirsiniz. Avizesiyle oynayıp kafasına düşmesini sağlayabilir, ikinci kattaki patenlerle oynayıp üzerine basıp düşmesine neden olabilirsiniz. Dördüncü oyun ise yakındaki köpek kulübesinden Slasher Knife ve Pint Sized Slasher Mask alıp herkesi öldürmek. Giysiyi giydikten sonra Doc ve Betty haricinde önünüze kim çıkarsa öldürün. Artık Betty ile konuşarak simülasyondan çıkabilirsiniz.

Kendinizi tekrar Vault 112'de bulduğunuzda babanızla konuşarak sıradaki göreve geçebilirsiniz.

Görev 9: The Waters of Life

Babanız Rivet City'e doğru yola çıkacak, siz de onunla birlikte gidin. River City Science Lab'a vardığınızda babanız Dr. Li'yi Project Purity'i başlatması için ikna edecek. Sizin de göreviniz projeyi mutant tehdidinden temizlemek. Scientific Pursuits görevi sırasında zaten buradaki mutantlardan bazılarını öldürmüş olmalısınız, alt kata inip oradaki mutantları da temizleyin. Tüm mutantları öldürdüğünüzde görev amaçları güncellenecektir. Babanızın yanına dönün, ona ve bilimadamlarına eşlik ederek kontrol odasına gidin. Şimdi projeyi canlandırmak için rutin bakım işlemlerini yerine getirmeniz gerekiyor. Önce alt kattaki kontrolü çalıştırın, sonra babanızın yanına dönüp yeni sigortaları alın ve sigorta kutusundaki sigortaları yenileyin. Bilgisayarı çalıştırın ve interkomu kullanarak babanızla konuşun. Yeni göreviniz gereği borunun içine girin ve kilitli kapıya ulaşın. Sağ taraftaki vanayı kullandığınızda Enclave gelecek, babanıza erişmek için kontrol odasına kadar çatışarak ilerlemelisiniz. Kontrol odasına vardığınızda hüzünlü bir sahneyle karşılaşacaksınız.

Şimdi Dr. Li'ye gizli acil çıkışı kullanarak kanalizasyon yoluyla kaçması için yardım etmelisiniz. Kaçış sırasında Enclave askerleriyle çatışmanız gerekecek. Tünelin ikinci kısmına geldiğinizde Li sizden kalbinde sorun olan Garza'ya yardım etmenizi isteyecek. İster 5 Stimpack ile ona yardımı olabilir, isterseniz de Garza'yı geride bırakmaya ikna edebilirsiniz. Tünelin sonuna vardığınızda Brotherhood of Steel Citadel'e ulaşmış olacaksınız ve sıradaki göreve geçeceksiniz.

Görev 10: Picking up the Trail

Amacımız Vault 87'e erişmek. Scribe Rothchild'ı Citadel'in laboratuarında bulabilir ya da isterseniz doğrudan A Ring'de bulunan Vault-Tec Terminal'ine erişebilirsiniz. Terminalden sonra Scribe Rothchild ile konuştuğunuzda laboratuarın harita panelinde size yerini gösterecek ve sizi yüksek radyasyon seviyesi hakkında uyaracaktır.

Lamplight Caverns'e ulaştığınızda Little Lamplight kapısında Mayor MacCready sizi durduracak. Speech yeteneği veya Child at Heart perki ile içeri girmenize izin vermeye ikna edemezseniz yapabileceğiniz tek şey Rescue from Paradise görevini yaparak Sammy, Squirrel ve Penny'i Paradise Falls'tan kurtarmak olacaktır. Eğer görevi es geçmeye çalışmayı tercih ederseniz Mayor ile konuşmadan önce kaydedebilir ve Speech veya Perk başarılı olana kadar denemeye devam edebilirsiniz.

Little Lamplight'a girdiğinizde Vault 87'ye geçebilmek için yine iki yolunuz olacak. Mayor MacCready veya Princess ile konuşarak Murder Pass kapısını açtırabilir ve mutantlarla dolu bu mağaradan geçmeye çalışabilirsiniz. Eğer Hack

TRANQUILITY LANE GÖREVİNDE KÖTÜ KARMAYI DAHA ZEVKLİ OLDUĞU İÇİN İYİYE TERCİH EDEBİLİRSİNİZ





Little Lamplight'ta tercih edebileceğiniz iki seçenek çıkacak karşınıza.





Bence artık sen de herkes gibisin Jones, Bethesda'nın tip yaratma yeteneği sayesinde...





Fawkes the İri Çocuk

yeteneğiniz yüksekse Joseph ile Vault 87'ye geçen kapı terminali hakkında konuşabilir ve kapıyı açmayı deneyebilirsiniz. Her iki yolda da kendinizi aynı odada bulacaksınız.

Görev 11: Rescue from Paradise

Paradise Falls'a vardığınızda bir adam size yaklaşarak içeri girebilmek için köle yakalamanız gerektiğini söyleyecek ve kabul etmeniz halinde size Mesmetron vererek Strictly Business görevini başlatacak. Speech özelliğiniz yüksekse 500 cap karşılığında bu görevi es geçerek içeri girebilirsiniz. Eğer sert yolu tercih edecekseniz silahınıza da başvurabilirsiniz ama bu durumda tüm şehirle çatışmak zorunda kalacaksınız. Bu yolu kullanırsanız karma kaybetmiyor, hatta bazılarını öldürdüğünüzde karma kazanıyorsunuz.

Paradise Falls'a girince arka taraftaki kafese gidin ve çocuklarla konuşun. Onları kurtarabilmek için kapıyı açmanız gerekiyor. 50 Science yeteneğiniz varsa Eulogy's Pad'deki bilgisayarı kullanabilir veya 40 Repair yeteneğiyle barın yanındaki kutuyla oynayabilirsiniz. Squirrel ile konuştuğunuzda kaçabilmeleri için bekçi Forty'i meşgul etmenizi isteyecek. Forty ile konuşarak uzaklaşmasını sağlayabilir veya onu öldürebilirsiniz.

Squirrel Penny'nin Rory'i kurtarmadan ayrılmayacağını söyleyecek ama Speech yeteneğiniz yeterince yüksekse Rory ile ilgili yalan söyleyerek veya Penny'i ikna ederek bu kısmı geçebilirsiniz. Eğer bunu yapamazsanız Rory'nin anahtarını Forty'den veya Eulogy's Pad'den almalısınız. Anahtarı aldıktan sonra Penny sizinle dışarıda, Sammy ve Squirrel ile birlikte buluşacak. Çocuklar kaçtıktan sonra Sammy size onunla güney batıda buluşmanızı söylüyor, onlarla tekrar konuşarak Lamplight Cavern'e döneceklerini öğreniyorsunuz. Burada önemli bir kısım var, eğer Rory'i kurtarmak zorunda kalırsanız Rory'nin bir çocuk olmadığını, dolayısıyla diğer çocuklar gibi kanalizasyon borusundan kaçamadığını göreceksiniz. Onu ön kapıdan çıkarmanız gerekiyor, bunu yapmanın da nispeten kolay yollarından biri şehirdeki herkesi öldürmek. Tabii akıllılık yapıp Rory'e sizi takip etmesini söyleyebilir, sonra da hemen Penny'nin yanına gidip onu kurtardığınızı söyleyebilirsiniz. Kaçarken ölecek olsa da Penny'i kurtarmış oluyorsunuz.

Bu arada ufak bir not, çocukları Eulogy'den 2000 (veya yüksek Speech yeteneğine sahipseniz 1200) cap karşılığında satın alarak da kurtarabilirsiniz.

Görev 12: Finding the Garden of Eden

Project Purity'nin düzgün çalışabilmesi için Garden of Eden Creation Kit bulmanız gerekiyor ve bu da yalnızca Vault 87'de mevcut. Buraya Murder Pass veya Joseph yoluyla girebileceğinizi söylemiştik. İçeri girdiğinizde yine pek çok mutantla çatışmak zorunda kalacaksınız. Etrafta bulacağınız malzemeleri toplayın ve ilerlemeye devam edin. En sonunda interkomdan bir Super Mutantın size seslendiğini duyacaksınız, interkom düğmesine basarak onunla konuşun. Fawkes, Vault'un veritabanına erişimi sayesinde pek çok bilgiye sahip olmuş ve medenileşmiş bir yaratık. Fawkes onu serbest bırakmanız halinde sizin için G.E.C.K.'i alma sözü veriyor.

Fawkes'ı serbest bırakmak için sağınızdaki koridordan ilerleyin ve sağdaki son odaya girin. Buradaki iki Super Mutant Brute'u öldürün ve yangın alarmını çalıştırın. Bunu yaptığınızda bir Centaur ve Sid de serbest kalacak ama bunları rahatça öldürebileceksiniz. Alarma bastıktan sonra hemen Fawkes'ın yanına gidin, size verdiği sözü tutacak ve sizi G.E.C.K.'e götürecek. Onu takip ederek karşılaştığınız yaratıklarla savaşmasını seyredin ve siz de arka plandan ona yardımcı olun.

G.E.C.K.'in bulunduğu yere vardığınızda Fawkes ile konuşun, içeri girecek ve G.E.C.K.'i getirecek. Geri geldiğinde onunla tekrar konuşun ve G.E.C.K.'i size vermesini sağlayın. Şimdi geri













13. göreviniz adı üstünde, son derece uğursuz işler açacak başınıza.

dönüş yoluna başlayabilirsiniz ama araya girecek bir sahne ile Enclave tarafından bayıltılacak ve üslerine götürüleceksiniz.

Görev 13: The American Dream
Kendinizi Enclave üssü olan Raven Rock'ta bir hücrede bulacaksınız. Colonel Autumn sizi sorguya çekecek, ona kesinlikle doğru şifre olan 2-1-6'yı söylemeyin, bunun dışında dilediğiniz gibi konuşabilirsiniz. Bir süre sonra President Eden Colonel'i çağıracak ve sizi serbest bırakıracak, çünkü sizinle yüz yüze görüşmek istiyor.

Dolaptan eşyalarınızı alın ve dışarı çıkın. Önünüzü kesecek olan Enclave Officer size neden hücrenizden çıktığınızı soracak. Yüksek Strength yeteneğiyle onu korkutabilir, yüksek Charisma yeteneğiyle onu etkileyebilir veya yüksek Speech yeteneğiyle onu President Even'e sormaya ikna edebilirsiniz. Zaten eninde sonunda President Eden interkomdan seslenecek ve herkese size bulaşmamalarını söyleyecektir. Ancak bir süre sonra Colonel Autumn interkomdan President'in emirlerini hiçe sayma ve size saldırma emri verecek, bu aradaki özgür zamanı iyi biçimde kullanarak ilerleyebildiğiniz kadar ilerleyin.

İlerleyip önünüze çıkan Enclave askerleriyle çatıştan sonra iki güvenlik robotunun Enclave nöbetçilerini öldürdüğü bir odaya ulaşacaksınız. Onlarla konuştuğunuzda President'in sizi beklediğini öğreniyorsunuz. Kapıdan girin ve merdivenlerden çıkarak Eden ile buluşun. Eden Project Purity'i kullanarak Wasteland'i mutasyondan temizlemeyi planlıyor. Burada Speech veya Science yeteneklerini kullanarak Eden'in yalnızca bir yapay zeka olduğunu ve Enclave'i kapatması gerektiğini söyleyebilirsiniz. Eğer bunda başarılı olursanız siz ayrıldıktan sonra Raven Rock'ı yok edecektir (bu da oyun sonuna etki edebilen olaylardan biri, not düşelim).

Konsoldan şişeyi alın ve kapıdan çıkın. Dışarı çıkış yolunda karşılaşacağınız Enclave askerlerinden biri oyundaki en güçlü silahlardan biri olan Gatling Laser kullanıyor. Dışarı çıktığınızda Fawkes ile karşılaşacak ve karmanız yüksekse ona size katılmasını söyleyebileceksiniz.

İŞTE BİR KADER SORUSU: PROJECT PURITY'Yİ KİM ÇALIŞTIRACAK?

Görev 14: Take it Back!
Ve işte ana hikayenin son görevindeyiz, bu görevi bitirdiğiniz anda oyun sona erecek ve demoyu izleyebileceksiniz. Görevde amaç Lyons' Pride Platoon ile birlikte Jefferson Memorial'a saldırmak ve Project Purity'i aktif hale getirmek. Sentinel Lyons ile konuşarak gitmeye hazır olduğunuzu söylemeden önce cephanelerinizi, envanterinizi iyice doldurun, yapmak istediğiniz başka yan görevler varsa onları yapın. Hazır olduğunuzda konuşun, Rothchild dev robotunu çalıştıracak ve Jefferson Memorial'a giden yolu temizlemeye başlayacaktır. Tek yapmanız gereken robotu takip etmek ama çok yaklaşmayın aksi halde füzelerden zarar görebilirsiniz.

Project Purity kontrol odasına ulaştığınızda oyundaki en önemli kararı vermek durumunda kalacaksınız: Project Purity'i kendiniz çalıştırabilir, Sentinel Lyons'ın çalıştırmasını isteyebilir veya bunu yapmayı reddedip Purifier'ın havaya uçmasını bekleyebilirsiniz.

Project Purity'i kendiniz çalıştırmayı seçerseniz, bu uğurda yüksek dozda radyasyon yiyeceksiniz. İçeri girince 2-1-6 şifresini girin ve insanlığın iyiliği için kendinizi feda etmiş olun. Grubunuzda başkası varsa ondan bu işi yapmasını isteyebilirsiniz ama boşuna uğraşmış olursunuz, hiçbiri kabul etmiyor çünkü. Eğer Purifier'ın havaya uçmasını beklerseniz izleyeceğiniz son demo da farklı olacak. Az sonra oyunun bu farklı sonlarına da değineceğiz nasıl olsa. İşte Fallout 3'ün ana hikayesi bu kadar, tekrar hatırlatayım, bu görevden sonra geri dönüş olmayacağından öncelikle eksik bıraktığınız görevleri tamamlamalısınız, dilediğiniz zaman bu göreve dönüp oyunu bitirebilirsiniz.





Oyunun sonuna henüz gelmediyseniz bu görüntüye çok dikkatli bakmayın, spoiler yemeyin. Ya da artık çok geç...



Hayatta Kalma Rehberi

Wasteland öyle elinizi kolunuzu sallayarak rahatça gezebileceğiniz bir yer değil. Her adımınızda yeni bir tehlikeyle karşılaşabilir, içtiğiniz sudan zehirlenebilir, aniden karşınıza çıkacak bir mutant tarafından doğranabilirsiniz. Bu yüzden aşağıdaki önerilerimizi dikkate almak yaşam sürenizi ciddi anlamda uzatabilir.

Malzeme toplayın

Wasteland toplamanız için sizi adeta davet eden tonlarca malzemeyle dolu. Çim biçme makinesi bıçaklarından endüstriyel temizleyicilere, teneke kutulardan yemek kutularına kadar pek çok hurda ile karşılaşacaksınız. Bunları mümkün olduğunca cebinize atmaya bakın, ileride yeni şematikler buldukça bu malzemeleri kullanarak çok güçlü eşyalar yapabileceksiniz.



Konuşarak anlaşmayı deneyin

Ne kadar kana susamış bir karakterle oynuyorsanız oynayın, diyaloğa girdiğiniz kişilerle ilk olarak diplomatik yolları kullanın. Nasılsa kötü bir karakter olarak dilediğiniz zaman bu kişilere ihanet edebilirsiniz, tabii o zamana kadar da size sağlayacakları faydaların keyfini çıkarırsınız. Örneğin ateş üfleyen karıncalar yetiştiren bir bilimadamını öldürmek size çok cazip gelebilir ama azıcık sabırlı olup suyuna giderek güçlü bir Perk kazanabilirsiniz. İstediğinizi elde ettikten sonra ne yapacağınız tamamen size kalmış.

Görevleri aceleye getirmeyin

Karşınıza çıkacak her görevi o anda yapabileceksiniz diye bir kural yok. Bazı görevler için ekipmanınız, yetenekleriniz veya sahip olduğunuz bilgiler yetersiz olabilir. Bu durumda hırs yapıp kendinizi çok fazla zorlamayın, yeterince güçlenene kadar başka şeylerle meşgul olun. Böylece hem hayatta kalma şansınız artacak, hem de oyundan gereksiz yere soğumamış olacaksınız.





V.A.T.S.'tan faydalanın

Yalnızca reflekslerinize ve şansınıza güvenmek yerine savaşlara stratejik biçimde yaklaşın. Örneğin her hedefi kafasından vurmaya çalışmak çekici gelse de, bir Super Mutant'la karşı karşıya geldiğinizde önceliği silahından kurtulmaya verin. Silah tutan kolunu vurun, sonra bacağından yaralayıp sizi takip etmesini engelleyin. İşte şimdi içinizdeki kasabı ortaya çıkarabilir ve mutantçığa dilediğiniz gibi davranabilirsiniz. Karşılaştığınız yaratıkların zayıf yönlerini öğrenin ve bunlara çalışın. Mesela karıncaları antenlerinden vurarak delirtebilir ve kendi türlerine saldırmasını sağlayabilirsiniz.



Çömelmeye inanın

Savaşlara çömelir pozisyonda girmeye çalışın, böylece isabet oranınız çok daha yüksek olacaktır. Eğer saldırdığınız düşmana sürpriz bir atak yaparsanız, otomatik olarak kritik vuruş gerçekleştirirsiniz.

Radyasyona dikkat edin

Bazen radyasyona maruz kaldığınızı fark etmeyebilir ve özelliklerinizin zarar görmesine neden olabilirsiniz. Pip-Boy'u düzenli olarak takip ederek radyasyon seviyenizin farkında olun. Sağlık kazanmak için su içmeye karar verdiyseniz öncelikle Rad X kullanarak radyasyon direncinizi arttırın.

Metro

Eğer hedefinize giden yol kapalıysa, ilerlemek için metro tünel sistemini kullanmanız gerekiyor olabilir. Yeraltına iner inmez Pip-Boy'unuzdan haritayı açarak tünellerde kaybolma tehlikesinin önüne geçin. Eğer hedef imleci yeraltına inmek için kullandığınız girişin üzerindeyse yanlış yere geldiniz demektir, tekrar yukarı çıkmalısınız. Ama eğer imleci farklı bir yerde görüyorsanız, gitmeniz gereken yönü de öğrenmiş olacaksınız.



Donanımlı olun

Bazen görev hedefinize ulaşmak için oldukça uzun bir mesafe kat etmeniz gerekebilir, bu durumda karşınıza pek çok da düşman çıkacaktır. Kendinizi bir anda cephanesiz, sağlıksız, zarar görmüş silahlarla bulmak istemiyorsanız ara hedeflere ulaştığınızda Fast Travel özelliğini kullanarak Megaton'a dönebilirsiniz. Böylece stoklarınızı doldurabilir, dinlenebilir ve tekrar Fast Travel ile kaldığınız yerden devam edebilirsiniz.

Yakın dövüş yeteneklerinizi kullanın

Özellikle oyunun başlarında cephane çok değerli olacak ama bunu karşılayacak paranız olmayacaktır. Bu yüzden karşınıza güçsüz yaratıklar çıktığında boşuna kurşun harcamayın, onun yerine indirivերin kafasına balyozu, sokun bacağına bıçağı.

Haritayı unutmayın

Ekranın sol alt köşesindeki pusulaya dikkat edin. Pusulada küçük oklar görürseniz o yönde ilgi çekici bir alan var demektir. Farkına bile varmadan yanından geçip gitmek istemezsiniz.

Zindanlar

Görevlerle ilgisi olmayan önemli alanlara geldiğinizde kendinizi bir bakıma şanslı sayabilirsiniz. Bu alanlar genellikle silahlar, cephaneler ve hatta üretebileceğiniz eşyalar için önemli parçalara sahiptirler. Elbette bu alanların çeşit çeşit düşmanlarla da dolu olduğunu söylememize gerek yok ama eğer sizden daha güçlü değillerse buraları yağmalamak için zaman ayırdığınızdan emin olun.



DİKKAT! SPOILER YUVASI

Fallout 3 Sonları

Fallout oyunlarının en güzel yanlarından biri de oyun sırasında verdiğiniz çeşitli kararların oyun sonunda izleyeceğiniz demoya doğrudan etki etmesi (hoş Fallout 3'ün bu konuda ne kadar tatmin edici olduğu tartışılır, orası ayrı). Eğer mükemmeliyetçi bir oyuncuysanız ve tüm sonları izlemek istiyorsanız burada oyunun hangi sonuna nasıl ulaşacağınızı öğrenebilirsiniz.

Aşağıdaki kısım yoğun biçimde SPOILER içermektedir, yalnızca gerçekten ihtiyacınız olduğunu düşünüyorsanız okuyun.

Fallout 3'ün sonunda izleyeceğiniz demo (seslendirmeli slayt şov da diyebiliriz) beş kısımdan oluşuyor: Giriş, Karma Durumu, Yaşam veya Ölüm, Enclave Durumu ve Sonuç. Hangi sonuca ulaştığınızı anlamanız için o sonuç sırasında yapılan seslendirmeyi, izleyeceğiniz görüntüleri ve bunun için neler yapmanız gerektiğini yazacağım.

Giriş
Ses: *The lone wanderer ventured forth from Vault 101, discovering the fate of his father.*
Nasıl: Oyunun ana hikayesini bitirdiğiniz her zaman demonuz bu giriş ile başlayacaktır.

Karma Durumu
Yüksek Karma
Ses: *The Capital Wasteland proved a cruel, inhospitable place, but the lone wanderer refused to surrender to the vices that had claimed so many others. Selflessness, compassion, and honor guided this noble soul.*
Nasıl: Bunun için yüksek karmaya sahip olmalısınız.



Ek Görüntüler (3): 1 - Head of State görevinde kölelerle ile işbirliği yaparsanız. 2 - Head of State görevini yapmadıysanız, ama Agatha's Song görevinde kemanı geri götürdüyseniz. 3 - Head of State veya Agatha's Song görevlerini önceki adımlarda belirtilen şekillerde yapmadıysanız.

Nötr Karma
Ses: *The Capital Wasteland proved a cruel, inhospitable place.*
Nasıl: Genel olarak nötr karmaya sahip olmalısınız.

Düşük Karma
Ses: *The Capital Wasteland praved a cruel, inhospitable place and the lane wanderer ultimately surrendered to the vices that hod claimed so many others. Selfishness, greed, and cruelty guided this lost soul.*
Nasıl: Çok düşük karmaya sahip olmalısınız.
Ek Görüntüler (3): 1 – The Power of Atom görevinde Megaton'u havaya uçurduysanız. 2 – The Power of Atom görevini yapmadıysanız ama Oasis görevinde Harold'u ateşe verdiyseniz. 3 – The Power of Atom veya Oasis görevlerini önceki adımlarda belirtilen şekillerde yapmadıysanız.

Yaşam veya Ölüm
Öldüyseniz
Ses: *It was not until the end of this long road that the lone wanderer learned the true meaning of that greatest of virtues-sacrifice. The child followed the example of the father, sacrificing life itself for the greater good of mankind.*
Nasıl: Ana görev Take it Back! sırasında Project Purity odasında hayatınızı feda ettiyseniz.

Ses: *It was not until the end of this long road that the lone wanderer was faced with that greatest of virtues - sacrifice. But the child refused to follow the father's selfless example.*
Nasıl (2): 1 - Project Purity kontrol odasına projeyi çalıştırmak için girdiyseniz ama hiçbir şey yapmadan sürenin dolmasını beklerseniz. 2 – Project Purity kontrol odasını havaya uçurursanız (bu durumda doğrudan sonuç görüntülerine geçeceksiniz).

Yaşadıysanız
Ses: *It was not until the end of this long rood that the lone wanderer was faced with that greatest of virtues-sacrifice. But the child refused to follow the father's selfless example, instead allowing a true hero to sacrifice her own life far the greater good of mankind.*
Nasıl: Ana görev Take it Back! sırasında Sarah Lyons Project Purity odasında hayatını feda ederse.

Enclave Durumu
President Eden ile işbirliği yapmadıysanız
Ses: *Thankfully, when selected by the sinister president to be his instrument of annihilation, the wanderer refused. Humanity, with all its flaws, was deemed worthy of preservation. The waters of life flowed at last - free and pure, for any and all.*
Nasıl: Ana görev The American Dream sırasında Raven Rock'u yok etmeyi başaramaz ve Take it Back! görevi sırasında Modified F.E.V.'yi kullanmazsanız.

Ses: *Thankfully, when selected by the sinister president to be his instrument of annihilation, the wonderer refused wholeheartedly. Humanity, with all its flaws, was deemed worthy of preservation. The waters of life flowed at last - free and pure, for any and all.*
Nasıl: Ana görev The American Dream sırasında Raven Rock'u yok etmeyi başarır ve Take it Back! görevi sırasında Modified F.E.V.'yi kullanmazsanız.

President Eden ile işbirliği yaptıysanız
Ses: *Sadly, when selected by the sinister president to be his instrument of annihilation, the wanderer agreed. The waters of life flowed at lost - but the virus contained within soon eradicated all those deemed unworthy of salvation. The Capital Wasteland, despite its progress, became a graveyard.*
Nasıl: Ana görev Take it Back! sırasında Modified F.E.V.'yi kullanırsanız.

Sonuç
Ses: *So ends the story of the lone wanderer, who stepped through the great door of Vault 101, and into the annals of legend.*
Nasıl (2): 1 - Ana görev Birth veya Escape! sırasında kadın karakter seçtiyseniz. 2 - Ana görev Birth veya Escape! sırasında erkek karakter seçtiyseniz.

Toplanabilir Eşyalar

Oyunda çok sayıda toplanabilir eşya bulunuyor. Bunlardan bazıları, bulduğunuz anda özellik veya yeteneklerinizi geliştiririrken, bazıları sayesinde ise yüksek miktarda para kazanabiliyorsunuz. Aşağıdaki tablolarda Bobblehead ve silah şematiklerini nerede bulabileceğinizi görebilirsiniz.

Bobblehead

Sınırlı üretilmiş bu figürlerden yedisi ana özelliklerinize birer puan eklerken, diğer on üç tanesi seçtiğiniz yeteneklere %10 bonus veriyor.

NUMARASI	YERİ	AYRINTI
#01: Energy Weapons	Raven Rock	2. kat, albay Autumn'un odası, masanın üzerinde
#02: Big Guns	Fort Constantine	CO üssü, kasanın içinde
#03: Endurance	Deathclaw Sanctuary	Girişteki bölmede, cesetlerin yanında
#04: Explosives	WKML Broadcast Station	Sealed Cistern, telsizin yanında
#05: Speech	Paradise Falls	Euology's Pad, masanın üzerinde
#06: Perception	The Republic of Dave	Museum of Dave, kitaplıkta
#07: Agility	Greener Pastures Disposal Site	Ofis, masanın üzerinde
#08: Repair	Arefu	Evan King'in evi, masanın üzerinde
#09: Science	Vault 106	Tıp kısmının doğu duvarında, rafta
#10: Charisma	Vault 108	Cloning Lab, masanın üzerinde
#11: Lockpick	Bethesda Ruins	Doğu ofisi, üst kat, masanın üzerinde
#12: Small Guns	National Guard Depot	National Guard Armory, ekipman deposundaki rafta
#13: Sneak	Yao Guai Tunnels	Yao Guai Den, mağaranın doğusundaki metal sandığın üzerinde
#14: Barter	Evergreen Mills	Bazaar, tezgahın arkasında, en üst sağ rafta
#15: Melee Weapons	Dunwich Building	Virulent Underchamber, bakım odasında
#16: Unarmed	Rockapolis	Argyle'nin yanında
#17: Medicine	Vault 101	Klinik masasında
#18: Strength	Megaton	Lucas Simms'in evi, yatak odasındaki masanın üzerinde
#19: Intelligence	Rivet City	Science Lab, masanın üzerinde
#20: Luck	Arlington House	Kilerdeki rafta

Silah Şematikleri

Tezgah kullanarak yedi farklı özel silah yapabilirsiniz. Bu silahların kalitesi üç şematiği de kullanıp kullanmadığınıza ve tamir yeteneğinize bağlı olarak değişecektir. Ancak bu silahlarla müthiş keyifli vakit geçireceğinizi söylemeliyim.

ŞEMATİK NO	YERİ	AYRINTI
#1 Rock-It Launcher	Wasteland Mini Encounter: Merchant Trader Caravan	Crazy Wolfgang satıyor
#2 Rock-It Launcher	Vault 101	Trouble on the Homefront görevinde, anneniniz favori İncil alıntısı levhasının arkasında
#3 Rock-It Launcher	Megaton	Moira Brown satıyor
#4 Rock-It Launcher	Rivet City	Köprü kulesinin üçüncü katında
#1 Shishkebap	Wasteland Mini Encounter: Merchant Trader Caravan	Lucky Harith satıyor
#2 Shishkebap	Brotherhood Outcast Shack	Tezgahın yanındaki masanın üzerinde
#3 Shishkebap	Meresti Trainyard	Blood Ties görevinin olası ödüllerinden biri
#1 Nuka Grenade	Wasteland Mini Encounter: Merchant Trader Caravan	Doc Hoff satıyor
#2 Nuka Grenade	Girdershade	The Nuka-Cola Challenge görevinin olası ödüllerinden biri
#3 Nuka Grenade	Cliffside Cavern	Yao Guai Cave'de saklı, iskeletli kayada
#1 Deathclaw Gauntlet	Mini Encounter: Wounded Deathclaw	Yaralı Wastelander'ın üzerinde
#2 Deathclaw Gauntlet	F. Scott Key Trail & Campground	Piknik alanındaki karavanda
#3 Deathclaw Gauntlet	Rivet City	Council Seat görevinin olası ödüllerinden biri
#1 Dart Gun	MDPL-05 Power Station	İskeletin yanında
#2 Dart Gun	Temple of the Union	Head of State görevinin olası ödüllerinden biri
#3 Dart Gun	Tenpenny Tower	Lydia Montenegro satıyor
#1 Railway Rifle	MDPL-13 Power Station	İçeride, tezgahın üzerinde
#2 Railway Rifle	Rivet City	Stealing Independence görevinin olası ödüllerinden biri
#3 Railway Rifle	Museum of History Entrance	Tulip satıyor
#1 Bottlecap Mine	Little Lamplight	Knick Knack satıyor
#2 Bottlecap Mine	Jocko's Pop & Gas Stop	Kulübedeki tezgahın üzerinde
#3 Bottlecap Mine	Tenpenny Tower	A Manhandled Manservant görevinde, Dashwood'un kasasında
#4 Bottlecap Mine	Megaton	Moria Brown veriyor

OYUNBOZAN

SANKİ OYUNLAR DA BİZE HİLE YAPMIYOR MU?



PC

FALLOUT 3

Konsolu ~ tuşuyla açın ve hileleri girin.
addspecialpoints X: X kadar Special Points verir.
addtagskills X: X kadar Tag Skill Points verir.
advlevel: Karakteriniz level atlar.
GetQuestCompleted: İçinde bulunduğunuz görevi tamamlamış sayılırsınız.
modpca Y X: Belirtildiği kadar S.P.E.C.I.A.L'a puan ekler (Y stat türü, X miktar)
modpcs Y X: Belirtildiği kadar skill'lerinize puan ekler (Y stat türü, X miktar)
player.setlevel X: Oyuncunun level'ını X yapar.
rewardKarma X: X kadar Karma ekler.
setpccanusepowerarmor X: Power Armor kullanıma açılır (X 0 veya 1)
Killall: Çevredeki herkesi öldürür.
tcl: Duvarlardan geçer.
Tmm1: Tüm harita noktaları açılır.
Tfc: Serbest kamera.
Unlock: Seçilmiş, fiziksel öğelerin kilitlerini açar (kapı, sandık vs).
Tgm: God modu.

CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

Oyun sırasında ~ tuşuna basarak konsolu açın ve ***devmap mak*** yazın, Enter'a basın. Şimdi hileleri girebilirsiniz.
God: God modu.
Give all: Tüm silahları verir.
Devmap [harita adı]: O haritayı açar.
Mapname: Haritaları listeler.
Noclip: Şarjör değiştirmeye gerek kalmaz.
Notarget: Yapay zekâyı kapatır.
Sf_use_ignoreammo 1: Sınırsız sağlık.
Sf_use_chaplin 1: Sessiz film modu
Sf_use_bw 1: Siyah beyaz modu.
Veteran mod: Level 32'ye ulaşmalısınız.
Zombi modu: Campaign modunu başarıyla tamamlayın.

FAR CRY 2

Oyun içindeki hile modunda, oyun sırasında sırayla şunları girerek gizli görevleri açabilirsiniz (büyük-küçük harfe dikkat etmelisiniz): **2Ep-runef | 6aPHuswe | Cr34ufrE | JeM8SpaW | tr99pUkA**
NOT: İpuçları oyunun XBox360 versiyonu için de geçerlidir.

DEAD SPACE

Hileleri yapabilmeniz için XBox360 gamepad'ini PC'ye takmalısınız.
Stasis ve Kinesis enerjisini doldurur: **X, Y, Y, X, Y**
Oksijeninizi doldurur: **X, X, Y, Y, Y, Y**
5.000 puan (oyun boyunca 1 kere): **X, X, X, Y, X, Y**
+5 Node : YXYXXYXXYXXY
2000 puan (oyun boyunca 1 kez): **Y, X, X, X, Y**
1000 puan (oyun boyunca 1 kez): **X, X, X, Y, X**

SAINTS ROW 2

Aşağıdaki numaraları oyun içindeki cep telefonundan girmeniz gerekmektedir. Her numara öncesi # işareti koymayı unutmayın.
Gangster ününü artırır: **35**
Polis ününü artırır: **4**
Tam sağlık: **1**
1000$: **2274666399**
Heaven Bound: **12**
Dev olmak: **200**
Sınırsız cephane: **11**
Sınırsız koşma: **6**
Itty Bitty: **201**
Asla ölmez: **36**
Aracı tamir eder: **1056**
Sınırsız şarjör: **9**

LEFT 4 DEAD

Host server ana menüsünden Option'ı seçin. Keyboard/Mouse seçeneğini seçin. Allow Developers Console seçili olsun. Oyun esnasında ~ tuşuna basarak konsolu açın. **Sv_Cheats 1** yazarak host ettiğiniz server'ın genelinde geçerli olacak hileleri giriniz.
Şarjör değiştirmez: **noclip**
Yenilmezlik: **god**
Belirtilen item'ı yaratır: **give <item adı>**
Spectator olmak: **ent_fire !self setteam 1**
Survivor olmak: **ent_fire !self setteam 2**
Infected olmak: **ent_fire !self setteam 3**
Belirtilen NPC türünden yaratır: **z_spawn <NPC adı>**
Sınırsız cephane: **sv_infinite_ammo 1**
Açık server'ları listeler: **openserverbrowser**
Item adları:
Autoshotgun > rifle>hunting_rifle>moltov>pipe_bomb>first_aid_kit>pain_pills>gascan>oxygen_tank propane_tank
NPC adları:
mob >witch >tank >boomer >smoker >hunter

CRYSIS WARHEAD

Crysis *warhead\game\config* dizinine gidin ve *diff_easy.cfg, diff_normal.cfg, diff_hard.cfg* dosyalarında artık hangi zorluk seviyesinde oynayacaksanız o dosyada değişiklik yapmanız gerekiyor. **con_restricted = 0** satırını dosyanın içine ekleyin ve oyuna girin. Oyun esnasında ~ tuşuna basarak konsolu açın ve hile satırlarını dosyaya ekleyin.
God modu: **g_godMode = 1**
Sınırsız cephane: **i_unlimitedammo = 1**
Daha hızlı koşar: **g_suitSpeedMult = 2.85**
Daha fazla armor puanı: **g_suitArmorHealthValue = 900.0**
Sınırsız gece görüşü: **hud_nightVisionConsumption = 0**
Koreliler Korece konuşur: **ai_UseAlternativeReadability = 0**



PS3

MORTAL KOMBAT VS. DC UNIVERSE

Special Move Master (Gold): Tüm Super Move'ları ve Pro Move'ları yapmalısınız.
Supreme Champion (Gold): Tüm kombo Challange'ları bitirmelisiniz.
Arcade Master (Gold): Arcade modunu maksimum zorlukta hiç Continue harcamadan bitirmelisiniz.
The Finisher (Gold): Tüm Fatalitiy ve Heroic Brutality'leri yapmalısınız.
The Ultimate Evil (Gold): Mortal Kombat ve DC Universe Story Modlarını bitirmelisiniz.
Relentless! (Silver) : 100 chat lobi maçı yapmalısınız.
MK Arcade Champion (Silver): Arcade modu tüm MK karakterleriyle bitirmelisiniz.
DC Arcade Champion (silver): Arcade modu tüm DC Universe karakterleriyle bitirmelisiniz.
Humiliation! (Bronze) : Online olarak bir tane Flawless Victory almanız gerekiyor.
Empereor of Outworld (Bronze): Shaokhan's Kombo Challange'ı tamamlamalısınız.
Princess Diana (Bronze): Wonder Woman's Kombo Challange'ı tamamlamalısınız.
Grand Master (Bronze): Subzero's Kombo Challange2ı tamamlamalısınız.
NOT: İpuçları oyunun XBox360 versiyonu için de geçerlidir.

SMACKDOWN Vs. RAW 2009

Option altındaki Cheat kısmından hileleri girebilirsiniz.
Ryder&HawkinsTagTeam: Curt Hawkins ve Zack Ryder'ı açar.
VinceMcMahonNoChance: Vince mcMahon ile oynanamak için.
BoogeymanEatsWorms!!: Boogeyman ile oynamak için.
UnlockSnitskySvR2009: Snitsky ile oynamak için.
UnlockECWTazzSvR2009: Tazz ile oynamak için.
UnlockECWDivaLayla09: Layla ile oynamak için.
NOT:Hileler oyunun XBox360 versiyonu için de geçerlidir.

NEED FOR SPEED UNDERCOVER

Oyun içinden girilen (sol taraftaki) hile bölümüne aşağıdaki hileleri aynen girmelisiniz.
10000$: **%%$3/"**
Lexus: **0;5M2;**
Lotus Elise: **-KJ3=E**
Nissan 240SX: **?P:COL**
Volswagen R32: **!2ODBJ:**
NOT:Hileler oyunun XBox360 versiyonu için de geçerlidir.

GUITAR HERO: WORLD TOUR

Aşağıdaki doğru renkli tuşa, oyunun ana menüsünde sırayla basmanız gerekmektedir.
Yellow: Sarı ***Green:Yeşil***
Red:Kırmızı ***Blue:Mavi***
AT&T Park (mekan): **Yellow, Green, Red, Red, Green, Blue, Red, Yellow**
Aaron (karakter): **Blue, Red, Yellow, Yellow, Yellow, Yellow, Yellow, Green**
Otomatik Kick Drum: **Yellow, Green, Red, Blue, Blue, Blue, Blue, Red**
Farklı alev renkleri: **Green, Red, Green, Blue, Red, Red, Yellow, Blue**
Farklı yıldız renkleri: **Red, Red, Yellow, Red, Blue, Red, Red, Blue**
European Kid (karakter): **Blue, Red, Blue, Blue, Yellow, Yellow, Yellow, Green**
Hyperspeed modu: **Green, Blue, Red, Yellow, Yellow, Red, Green, Green**
Görünmez karakterler: **Green, Red, Yellow, Yellow, Yellow, Blue, Blue, Green**
Performance modu: **Yellow, Yellow, Blue, Red, Blue, Green, Red, Red**
Rina (karakter): **Blue, Red, Green, Green, Yellow, Yellow, Yellow, Green**
Tüm parçaları açar (Quick Play için): **Blue, Blue, Red, Green, Green, Blue, Blue, Yellow**
Dream Theater'ın Pull Me Under adlı parçasını açmak için Career modunu her hangi bir zorluk seviyesinde her hangi bir enstrümanla bitirmelisiniz.
NOT:Hileler oyunun XBox360 ve PS2 versiyonu için de geçerlidir.

TOM CLANCY'S ENDWAR

Oyunun içindeki Cheats kısmından hileleri girebilirsiniz.
European Federation: **EUCA20**
Joint Strike Force: **JSFA35**
Spetznaz: **SPZT17**
Rus koruyucu takımı: **SPZT39**

NBA 2K9

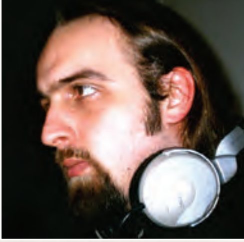
Features kısmından Cheats'i seçip hileleri girebilirsiniz.
2K Sports takımı: **2ksports**
ABA topu: **payrespect**
NBA Developer takımı: **nba2k**
Superstars takımı: **Ilmohffaae**
Görsel konsept takımı: **vcteam**

XBOX360

FABLE 2

www.fable2.com a gidin, orada kukla şovu göreceksiniz. Kukla şovunu tamamlayıp oyunda işe yarayan item'ları alın. Bunları Guild Hall'da, Cullis kapısındaki sandıkta saklıyorsunuz. Tüm bunları alabilmek için şu yolu takip etmelisiniz.
Kukla ve Dövme: Down + Good + üçüncü seçenek + Good + birinci seçenek
Kitap ve Boya: Left + Evil + birinci seçenek + Evil + üçüncü seçenek
Üç parçalı tavuk kostümü: Sol + Evil + birinci seçenek + Good + ikinci seçenek

ORGANIZE SANAYİ



HERŞEYE RAĞMEN, HEP İLERİ DOĞRU

Ekonomik kriz gezegeni yerden yere vurmaya devam ederken pek çok şey değişiyor ve yine pek çok şey aynı kalmaya devam ediyor. Kendi yarattığımız ekonomik çıkmazların içinde debelenirken değişmeyen şeylerin başında gelişim geliyor. Intel Core i7 işlemcileri piyasaya sürerek en azından kendi takviminden bir yaprak daha yırtıyor. Yeni işlemciler yeni soket, bellek ve çipsetle karşımıza çıkıyor. Fiyatları elbette can yakan türden halen. Western Digital başarılı harici diskleriyle gönlümü bu ay da fethetmeyi başarıyor. ATI ekran kartı çıkarmasına Radeon HD 4830'la devam ediyor. Nvidia'nın hali yaman. Kriz, yeni teknolojiler, yeni ürünler, yüksek irtifada uçuşa geçen fiyatlar derken benim için ayın en başarılı ürünü A4 Tech'in faresi oluyor. Fiyat performans oranı gördüğünüz görebileceklerimiz arasında en yüksek ürünlerden biri. Ucuza kaliteli, ergonomik, çok işlevli başarılı bir ürün yapmakta mümkünmüş demek hala vay be. Elbette Nehalem testimiz için Organize Sanayi'yi ziyaret eden anakartlarımızı unutmamak gerek. Bir üründe hayal edebileceğiniz tüm özelliklerin bulunması gayet güzelken, iki üründe bir den aradıklarınızı bulabilmek heyecan verici.
Uzun lafın kısası hızlı, heyecanlı bir aydı bu Organize Sanayi için. Siz olan biteni sindirirken ben biraz dinleneyim.

Organize Sanayi Üretim Alanları

109- Samsung R510
Uygun fiyatlı Samsung dizüstü bilgisayarları performanslarıyla tatmin ediyor.

110- Sapphire Radeon HD 4830
ATI'nin yeni ekran kartı Nvidia'nın gözünü korkuyor. Rakip düştü yerde vurmaya devam.

111- Lenovo ThinkVision L2440x
İlk kez bir LED geri aydınlatmalı monitörü misafir ediyoruz Organize Sanayi'de.

112- Sennheiser PC 350
Her ürünüyle beğeni kazanan firma, bu kez sadece oyuncular için çalışmış.

113- Western Digital My Passport 320GB
Pasaportunuzu unutun Passport'unuzu unutmayın.

115– A4Tech X7 XL-755K
Bir fare ergonomik, ucuz, hızlı ve pratik olabilir mi? A4Tech aklımızı başımızdan aldı.

118- Test Alanı
Nehalem geldi hoş geldi. Performansımız iyice artıyor mu?

125- Pazar Yeri
Olgay Usta ekonomi tahminlerine tam gaz devam ediyor. Dolar yorumlarımız mevcuttur.

110- Tamir Atölyesi
Olgay Usta yeri gelince bizlerin de derdine derman oluyor.

Microsoft Explorer Mouse

4X4 FARE - KAAN ALKIN

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

Lazer farelerin belli yüzeylerde gayet düzgün çalışırken bazı yüzeylerde hiç çalışmıyor olması hiç hoş değildir. Hele ki dizüstü bilgisayarımızla gezdirdiğimiz farenin her daim bir mousepad istemesi sıkıcı bir durumdur. Microsoft Explorer bu tür sorunlarımıza son vermiş gibi görünüyor.

Ürünü ambalajından çıkartıp pilini takana kadar haliyle kafayı tasarımına takmıştım. Fazlaca tombik olan farenin herhangi bir konfor sunmasını beklemiyordum açıkçası. Şarjlı pilini takınca bir anda aydınlatması hafiften loş olan odanın gün gibi aydınlanmasıyla dikkatim bambaşka bir yöne kaydı. Üründe kullanılan mavi lazerin yanında farenin tabanının çevresini dönen mavi bir led bulunuyor. Yandığı zaman el feneri olarak kullanabiliyorsunuz. Işıkları kapatıp denedim ve birçok cep fenerinden güçlü ışık verdiğini söyleyebilirim.

Ürünün şarj olayı da oldukça hoş. Farenin yatay ve oldukça küçük bir şarj yuvası var. İşiniz bittiğinde araba gibi "hop" diye park ediveriyorsunuz. Şarjla ilgili hoşumuza giden diğer bir mevzu farenin pilinin normal bir şarj edilebilir AAA pil olması. Fareyi şarj edebilmek gibi bir şansımız olmadığı anlarda herhangi bir pil takıp kullanmaya devam edebiliyoruz.

Girişte faremize 4x4 demiş olma sebebimse kullanılan mavi led ışığından ve tarama teknolojisinden kaynaklanıyor. İleri doğru yatay biçimde konumlandırılmış kamerasıyla yüzeyden yansıyan ışığı daha rahat yakalayan ve mavi ledle kırmızı lazerden daha geniş bir alanı tarayabilen fare böylece hemen her yüzeyde iş görebiliyor.

Genel tasarımı göze ilk anda biraz kaba gelse de kullanmaya başladığınızda farenin ne kadar ergonomik olduğunu görüyorsunuz. Elinizin içine tam olarak otururken her iki yandan parmaklarınızı destekliyor ve kusursuz bir sürüş deneyimi sunuyor. Sol yanında yer alan ekstra tuşları kullanmak, dört yönlü tekerleğe hükmetmek oldukça kolay ve konforlu. Ürünün tek bir eksiği varsa o da normal farelerden biraz daha ağır olması ama şahsen bu beni hiç rahatsız etmedi. Minik USB adaptörü ve kablosuz faremizi, dizüstü çantamıza sıkıştırmak hiç sorun değil elbette.

Ürünün 1000dpi tarama hassasiyeti oyunculara az gözükebilir. Ancak optik ve lazer teknolojilerinin bu başarılı birleşimi en hızlı oyunda bile aradığınız performansı vermeyi başarıyor. Her yüzeyde çalışabilen, bol aydınlatmalı ve ergonomik bir fare arıyorsanız Microsoft'un bu yeni çözümüne bir göz gezdirmeyi ihmal etmeyin.





İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 3 ★★★☆☆
Artılar: Her yüzeyde çalışan el feneri olması
Eksiler: Yok
Üretim: Microsoft www.microsoft.com
İthalat: Arena www.arena.com.tr, Logosoft www.logosoft.com, Indeks www.index.com.tr
Fiyatı: 70$ + KDV

OYUNGEZER TEST SİSTEMİ

Organize Sanayi'ye gelen ürünler test edilirken oldukça gelişmiş bir test sistemi kullanılıyor. Her ürün için farklı sabit disklerde işletim sistemleri saklanıyor, ürün tipine ve test kriterlerine göre sistem bileşenleri seçiliyor. Organize Sanayi'deki ürünler incelenirken aşağıdaki bileşenlerle test edildiklerini unutmayınız. Sizin kendi sisteminize göre ürün performanslarında değişiklikler olabilir.

İŞLEMCİ:	Intel Core 2 Duo 7300, Intel Core 2 Duo 8400, Intel Core 2 Quad Extreme 9650
ANAKART:	Asus Formula Maximus Special Edition, Asus Formula Rampage, Asus P5Q
EKRAN KARTI:	Asus EN9800GX2 1GB, Asus EN9800GTX
DVD SÜRÜCÜ:	Samsung Writemaster DVD-RW 20x
SABİT SÜRÜCÜ:	Samsung 320GB SATAII x 6 (HD321KJ)
BELLEK:	OCZ Reaper HPC PC2 8500 2GB DDR2 kit, OCZ ReaperX 4GB kit DDR2 kit
CPU SOĞUTUCU:	OCZ Vendetta CPU Cooler
GÜÇ KAYNAĞI:	High Power 1000 Watt
MONİTÖR:	Samsung SyncMaster 226CW











SAMSUNG R510 FS03TR

DİZÜSTÜ TAM GAZ- KAAN ALKIN

Samsung Türkiye dizüstü bilgisayarı pazarına hızlı bir giriş yapmıştı. Yeni ve ara modellerle de yoluna tam gaz devam ediyor. Organize Sanayi atölyesini ziyaret eden R510, R560'ın tasarımını ve zarafetini taşıyor. Ağabeyinden donanım olarak ayrılıyor.

Samsung siyah ve bordo renklerinin kullanımından oldukça memnun olacak ki bu özelliklerinde bir değişikliğe gidilmemiş. Parlatılmış ve darbelere dayanıklı üst kapak bir de bu kadar parmak izi tutmasa daha şık olacak. Kapağı kaldırdığımızda da R560'tan farklı bir şey göremiyoruz. Aynı düzen aynı hoş görüntü karşılıyor bizleri yine. Ürünün tasarımındaki değişiklikler bağlantı noktalarının yerleşimiyle sınırlı kalıyor. Ürünün sağ yan panelinde yer alan bağlantı noktaları ürünün arka panelinde toplanmış ve DVD sürücü yalnız bırakılmış. Ürünün sol yan panelindeki kalabalığın halen giderilmemiş olmasıysa ilginç. Dizüstünde oyun oynadığımızı varsayarsak benim için en büyük sıkıntı performanstan sonra bu yanda oluşan kablo kalabalığı diyebilirim. Diğer yandan ürünün sağ yan panelinde bulunan bağlantı noktaları da buradan arka panele taşınmış. Yani faremizle aramıza girecek bir şey yok bu bölgede.

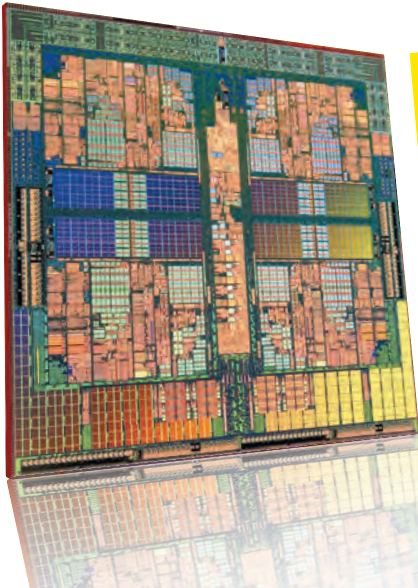
İncelediğimiz R510 modeli hemen her türlü multimedya ve iş ihtiyaçlarınızı karşılayacak konfigürasyona sahip. Zayıf yanıysa ne yazık ki ekran kartı. Samsung ekran kartı olarak GeForce 9200M GS kullanmayı uygun görmüş. R510 kaputun altında, 3GB DDR3 bellek, Intel Core 2 Duo P8400 2.26GHz işlemci ve 250GB sabit disk barındırıyor. R serisinin diğer ürünlerinde olduğu gibi gümüş iyon tozu püskürtülmüş bakteri barındırmayan klavye'ye ve darbelere karşı ekstra dayanım sağlayan Protect-o-Edge teknolojisine sahip.

Görüntü tamam, bileşenler tamam, konfor ve sağlık tamam. R510'nun da tek eksiği sağlam bir ekran kartı açıkçası. Samsung'un yeni dizüstü sistemlerini zevkle takip ediyorum. Yüksek fiyat performans oranını da tebrik ediyorum. Eğer dizüstünüzde en bomba oyunları en yüksek ayarlarda oynamak gibi bir derdiniz yoksa, R560 da biraz tuzlu geldiyse, R510'a mutlaka bir bakın. R510 serisi 4 farklı konfigürasyonla geliyor. Hem kesenize hem zevkinize uygun olacağı garanti.



OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

İNCELEME
Performans: 4
Artılar: 4
Artılar: Fiyat performans oranı, Şık tasarım
Eksiler: Yok
Üretim: Samsung www.samsung.com.tr
İthalat: Koyuncu www.koyuncu.com.tr
Fiyatı: 799$ + KDV



AMD'den Yeni Platform

DAHA İ7'LERİ SİNDEREMEDEN

AMD Spider platformunun devamı niteliğindeki "Dragon Platformu"nu görücüye çıkartmaya hazırlanıyor. Phenom işlemci, 790FX çipset ve Radeon HD 3800 serisi ekran kartından oluşan Spider platformuna karşılık Dragon Phenom II işlemci, 790 serisi çipset ve Radeon HD 4800 ekran kartından meydana gelecek. Siz bu sayfaları okurken sistemin gerçekten ne olduğu konusunda bilgi sahibi olacağız. Çünkü yukarıda saydığım özelliklerin yanında DDR3 bellek kullanması gereken sistemle ilgili şu ana kadar yayılan bilgilerde ve testlerde DDR2 bellekler ve Phenom 9950 işlemci kullanılmış. Phenom II işlemcinin çekirdek hızının 3GHz, cache miktarının da 8MB olarak gelmesi bekleniyor. En azından herkesin dilinde dolaşan bu. Intel Nehalem'le ciddi bir çıkış yakalamış ve işlemcilerde liderliğini büyütürken AMD'ye bol şans diliyoruz. Şimdi yaşanacak bir hayal kırıklığının etkileri çok kötü olabilir.

Sapphire Radeon HD 4830 512MB DDR2

TAÇSIZ KRAL ENFLASYONU - KAAN ALKIN

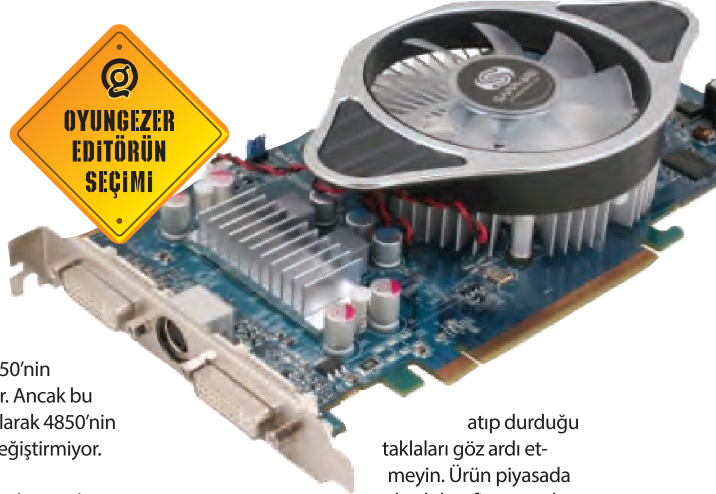
ATI'ın 4000 serisi yılların hırsıyla yakıp yıkmaya devam ediyor. Bir süredir beklediğimiz Radeon HD 4830'lar sonunda Organize Sanayi'ye teşrif ettiler. Biz ara bir kart beklerken, ortama biraz fazla hızlı mı girdiler ne?

4870x2'yle hız liderliğine kurulan ATI, Radeon HD 4870 ve Radeon HD 4850 ürünleriyle üst sınıfı da bir güzel salladı. Radeon HD 4600'lerin düşük fiyatları orta sınıfta fiyat performans oranlarını alt üst ederken ATI ara kartlarla rekabeti iyice kızıştırmaya devam ediyor. 200$ fiyat sınırı altındaki ürünlerde rakibini kenara iyice sıkıştırmak için ATI'dan gelen son yumruk 4830. NVIDIA GeForce 9800GT'yle rekabete giren 4830 aslında tam araya değil, biraz daha yükseğe denk gelen bir ürün. Bakalım nasıl?

Kartın ağabeyleri 4850 ve 4870'lere göre törpülenmiş bölümü 800 paralel işlemci yerine 640 paralel işlemciye sahip olması. İşlemci saat hızları da 4850'nin 625MHz'sine karşılık 575MHz. Paralel işlemcilerdeki düşüş doku ünitelerine de yansıyor ve 4850'nin 40 doku ünitesine karşılık 4830 karşımıza 32 doku ünitesiyle çıkıyor.

Üründe 512MB DDR3 bellek kullanılmış. Bellek arabirimi 256bit ve bellek hızı 1800 MHz. Ürünün diğer ayrıntıları ağabeyiyle aynı. 150$ sınırında piyasaya sürülen ürünün performansı da kayda değer. Testlerde 4x AA ve oyunların izin verdiği en yüksek ayarları kullandık her zaman olduğu gibi. Yüksek çözünürlükte ve yüksek ayarlarda Farcry2 ve Crysis Warhead'de zorlanan kart, orta-yüksek arası detay seviyelerinde ve AA kapalı olarak oynamaya kalktığımızdaysa oldukça iyi performans aldık. Sorunsuz ve pürüzsüz bir oyun deneyimi sunduğunu rahatlıkla söyleyebilirim. "Ben rakam insanıyım, kuru lafla olmaz" derseniz Ağustos sayımızdaki ekran kartı karşılaştırmalı testine bir uzanıp Radeon HD 4850'yle karşılaştırabiliriz. Company of Heroes'da, Radeon HD 4850'den sadece %7 daha yavaş kalan Radeon HD 4830, UT3 testinde düşük çözünürlükte %13 daha hızlı olarak karşımıza çıkıyor. Yüksek çözünürlükteyse %40 gerisinde HD 4850'nin. Değişen sürücüleri ve yamaları düşününce elbette bugün yapacağımız bir testte Radeon HD 4850'nin skorları biraz daha yüksek çıkacaktır. Ancak bu Radeon HD 4830'un, performans olarak 4850'nin çok gerisinde olmadığı gerçeğini değiştirmiyor.





Radeon HD 4830, RV770'i biraz törpülemiş olsa da Radeon HD 4870 ve 4850'nin arkasından aynı gururlu havayla ilerliyor. Fiyatların yavaş yavaş düşeceğini düşünürsek Nvidia'yı iyice zora sokacağı garanti gibi görünüyor. Radeon HD 4850'yle arasında 30-40$ civarı bir fiyat farkı bulunuyor. 30$ daha verir Radeon HD 4850 alırım derken dolar kurunun atıp durduğu taklaları göz ardı etmeyin. Ürün piyasada durdukça fiyatının da ufak ufak gerileyeceğini düşünürseniz, Radeon HD 4850'yle arasındaki fark da açılacaktır.

TEST	ÇÖZÜNÜRLÜK	SAPPHIRE RADEON HD 4830
Farcry 2	1280x1024	20.82
	1680x1050	18.56
Crysis Warhead	1280x1024	14.7
	1680x1050	10.92
Company of Heroes	1280x1024	45.6
	1680x1050	38.1
World in Conflict	1280x1024	34
	1680x1050	31
Unreal Tournament 3	1280x1024	60.99
	1680x1050	48.43
3DMark Vantage	Total	H3461
	GPU	H3073
	CPU	H12182

Sayfanın devamında yer alan ATI Stream'den yararlanmak için Radeon HD 4000 serisi bir ekran kartına ihtiyacınız var. Hem güncel oyunları sorunsuzca oynayabileceğiniz hem de yeni ATI yazılımlarından yararlanmak için karşınıza çıkabilecek en uygun çözümlerden biri Radeon HD 4830. Hayırlı olsun.

İNCELEME
Performans: 4
Fiyat: 4
Artılar: Kendi fiyat aralığında en iyi ürün
Eksiler: Yok
Üretim: Sapphire www.sapphiretech.com
İthalat: Arena www.arena.com.tr, Daragate www.datagate.com.tr, Penta www.penta.com.tr
Fiyatı: 151$ + KDV

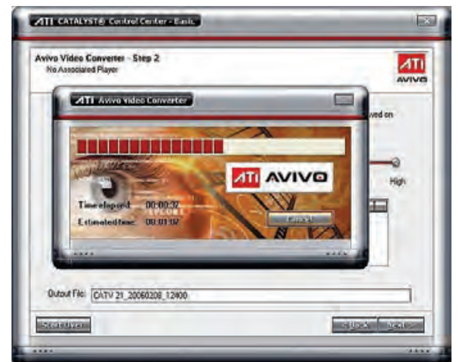
ATI Stream

CUDA'YA CEVAP VE DAHA FAZLASI

İki milyonun üzerinde Radeon HD 4000 serisi ekran kartı sattığını açıklayan ATI, kullanıcılarının yüzünü bir kez daha güldürmeye hazırlanıyor. Yazılıma gerekli önemi vermediğinden dert yandığım ATI bana nispet yaparcasına arka arkaya ilginç yazılımlarla karşımıza çıkıyor, hem bozuluyorum hem de seviniyorum.

Geçtiğimiz ay AMD Fusion'a göz atmış, diğer ATI/AMD yazılımları ve Windows optimizasyonundaki becerilerinden bahsetmiştik. Şimdi bahsedeceğimiz ATI Stream'in amacıysa farklı. 3D grafik işlemleri dışındaki genel işlemlerin GPU üzerinden hızlandırılmasını sağlayan bir yazılım platformu ATI Stream. Nvidia'nın CUDA'sı grafik işlemcisini her türlü işe güce koşmaya başlayıp PhysX desteğini mevcut ürünlerinde sağlamaya başladığından beri ATI cephesinde bir cevap gelmemişti. Geç oldu ama güç olmadı, ATI Stream, CUDA'ya cevap niteliğinde karşımıza çıktı. ATI Stream'i kullanabilmek için Radeon HD 4000 serisi bir ekran kartına ihtiyacınız olacak öncelikle. Pek çok kullanıcının sahip olduğu Radeon HD 3000 serisi ekran kartlarıyla ilgili bir bilgi yok henüz. ATI Stream sayesinde genel amaçlı pek çok işlemi, grafik işlemcisine yaptırmak mümkün olacak. Arcsoft, Adobe, Cyberlink, Microsoft ve daha pek çok firma şimdiden ATI Stream desteğine sahip yazılımlar için çalışmaya başlamışlar.

10 Aralıkta yayınlanacak ATI Stream desteğine sahip ilk sürücü ATI Catalyst 8.12 ile birlikte, bir görünüp bir kaybolan, Avivo Video Converter yazılımının da geliştirilmiş ve ATI Stream destekli bir sürümü gelecek. Video dönüştürme işlemlerimizi tekeline alacakmış gibi görünen ATI, Stream sayesinde normalde 3 saat süren bir video dönüştürme işlemini PhenomX4 işlemcili ve ATI Radeon HD 4850 ekran kartlı bir sistemde 12 dakikanın altında tamamlayabildiklerini iddia ediyor. Aynı NVIDIA gibi ATI da grafik işlemcilerinin nimetlerinden oyun dışındaki alanlarda da faydalanabileceğini vaat ediyor. Ancak CUDA ne kadar umut vaat etse de video uygulamaları dışında günlük hayatımıza bir türlü giremedi. ATI Stream'in kaderi de CUDA gibi mi olacak göreceğiz. NVIDIA en azından GPU üzerinden PhysX desteğini sağlamıştı. ATI eğer Havok için aynı şeyi başarırsa oyun performanslarında ciddi bir ilerleme görebiliriz. Ama yakın zamanda böyle bir gelişme gözükmüyor maalesef.



Lenovo ThinkVision L2440x

AMAN TANRIM GÖREMİYORUM! - KAAN ALKIN

CRT monitörleri terk edeli bir hayli zaman oldu. Kullanıcıların büyük bir kısmı 19" LCD monitörlere terfi etti. 22" monitörler eskisine nazaran biraz daha yaygınlaşırken, 24" monitöre sahip kullanıcı sayısı bu grubun içinde en düşük olanı. Lenovo, ThinkVision L2440x'le fikrimizi değiştirebilecek mi bakalım.

24" monitörleri tercih etmemizin iki basit nedeni var: Birincisi fiyatları 22" ve 19"lere göre oldukça yüksek. Diğer sebebiyse LCD monitörlerin doğal çözünürlüklerinin altında oldukça kötü görüntü veriyor olması. İncelediğimiz L2440x'in doğal çözünürlüğü 1920x1200. Oyunlarınızı HD çözünürlüğünde çalıştırabilen üstün bir sisteme sahipseniz bu bir sorun değil elbette. Ancak ekonomik bir sistemde doğru dürüst performans alabilmeniz için çok daha düşük çözünürlükleri tercih etmeniz gerekecektir. Bu durumda da çamur gibi görüntülere hazır olmalısınız. CRT'lerin belki de özlediğim tek özelliği bu işte, her çözünürlükte düzgün görüntü.

DAHA BÜYÜK DAHA GENİŞ

24" monitörlerin dezavantajlarından bahsettiğimize göre artık L2440x'in güzelliklerinden bahsedebiliriz. 1920x1200 geniş ekran monitörümüzle gerçek HD keyfine varabiliyoruz. Ancak ürünün üzerinde bir HDMI girişi olmaması bu zevkimize direkt olarak limon suyu sıkabiliyor. HDMI bağlantı noktası olmaması demek Playstation 3'ümüzü bu ürünle birlikte kullanamıyoruz anlamına geliyor. HDMI bağlantı noktası yerine ürün üzerinde Display Port bulunuyor. Display Port geleceğin görüntü bağlantı noktası olabilir ancak Display Port'a sahip çok az ekran kartı var piyasada. Bu yüzden VGA ve DVI bağlantı noktalarını kullanmaya mahkumuz. Bu üç bağlantı noktasını kullanan üç ayrı sistemi aynı anda monitöre bağlayıp kullanmamız ise mümkün. Ön panelde bulunan kaynak düğmesini kullanarak sistemler arasında geçiş yapabiliyoruz. Arka paneldeki giriş çıkışların arasında bir adet ses ve USB girişleri bulunuyor. Ürünü 4'lü bir USB 2.0 hub olarak kullanmanız mümkün. Ürün üstünde hoparlör bulunmadığı için ses girişi şimdilik bir işimize yaramıyor. Sesle ilgili aparatları ayrıca satın almak gerekiyor.

Tasarım olarak oldukça sade bir ürün L2440x. Menü tuşları ön panelin sağ alt köşesine yerleştirilmiş. Sol alt köşedeki ThinkVision ve çerçevenin üst orta kısmında ki Lenovo logosu dışında ürün düz ve şık bir çizgiye sahip. Yarım daire şeklinde tasarlanan ayağı üzerinde monitör oldukça rahat bir şekilde hareket ettirilebiliyor. Yukarı aşağı hareketin yanında öne arkaya doğruda rahatımıza göre ayarlayabiliyoruz. Sabit ayaklı monitörlerle uğraştıktan sonra bana ilaç gibi geldi bu açılar. Ürünü ayrıca biz oyuncuların işine pek yaramayacak olsa da dikine de kullanabiliyorsunuz.

Üründen bahsedilirken ürünün ön plana en çok çıkartılan özelliği düşük güç tüketimi. Maksimum 45W enerji tüketen L2240x, standart kullanımda 29W enerji tüketiyor. Güç koruma modu sürekli devrede.

SELEKTÖR ETKİSİ

Geri aydınlatma sürekli değişiyor ve ekrandaki görüntüye en uygun aydınlatma modunu seçiyor. Kafasına göre geri aydınlatmayı değiştirmesi bir sorun değil elbette. Örneğin karanlık bir arka plan resmine sahip masa üstüne geçtiğimde ekranı hafiften karartırken, boş bir Office dosyası açtığımda geri aydınlatma uzunları yakıveriyor. Eğer uzun süre aynı ekranda çalışıyorsanız sorun yok. Ancak sık sık farklı ekranlara geçiyorsanız, bu selektör etkisi rahatsız edebiliyor. Bu selektör etkisinin bir sebebi var elbette. L2440x piyasaya çıkan ilk LED geri aydınlatmalı monitör olma özelliğini taşıyor. Diğer LCD monitörler tüp modeli katot flüoresan tipi birkaç lamba kullanırken, LED sistemlerde, LED'ler ekranın her yanına dağıtılıyor. LED'ler ayrı ayrı kontrol edilebildiklerinden verilecek ışık üzerinde ürünün kontrolü artıyor. Böylece daha keskin ve yerinde aydınlatma yanında daha keskin renkler ve yüksek parlaklık oranı sağlanabiliyor. Ayrıca LED geri aydınlatma kullanan monitörler çok daha az enerji tüketiyorlar. %40'a varan enerji tasarrufu yanında üretiminde hiçbir zararlı madde kullanılmayan Lenovo ThinkVision L2440x piyasada bulunan en çevreci monitör olma unvanına da sahip. Cıva, arsenik ve PVC malzemeler ihtiva etmeyen monitörün üretiminde kullanılan maddelerin %65'i geri dönüşüm için uygun. Full HD keyfi yaşatırken ne bize ne çevremize ne de cüzdanımıza zarar vermiyor.

Otomatik kontrast ve renk ayarları gayet başarılı olan monitörün benim için en büyük artısı doğal çözünürlüğünün altında, daha önce test ettiğim monitörlere göre daha temiz bir görüntü kalitesi sunuyor olması. Elbette görüntü kalitesi düşüyor. Ancak tam manasıyla çamur oluyor diyemem. Lenovo'nun ThinkVision L2440x'i alabileceğiniz en iyi 24"lerden biri. Üstünde bir de HDMI girişi bulunsaymış dört dörtlük olacakmış. Display Port bir artı olsa da henüz yaygınlaşmış değil. "Konsolumu da bağlamak istiyorum" demiyorsanız bir bakmanızda sakınca yok.



İNCELEME

Performans: 5
Fiyat: 3
Artılar: Düşük çözünürlüklerde de başarılı, Şık
Eksiler: Geri aydınlatma geçişleri rahatsız edebiliyor
Üretim: Lenovo www.lenovo.com.tr
İthalat: Boğaziçi www.boğaziçi.com.tr, Index www.index.com.tr
Fiyatı: 699$ + KDV

Sennheiser PC350

SADECE OYUNCULAR İÇİN - KAAN ALKIN

Geçen ay PC 166, bu ay PC 350 derken kulaklar bayram ediyor. Sennheiser "oyuncu kulaklığı o mudur bu mudur?" sorusuna son vermek için ant içmiş sanki.

PC350 oldukça basit bir tasarıma sahip. Öyle fazlalıklar, gereksiz ıvır zıvırlar yok üzerinde. Basit dediğime aldanmayın elbette. Hem şık, hem de yırtıcı bir görünüm bu. İri kulaklıkları kulağınızı fazlasıyla kaplarken, kendi eksenlerinde hareket edebilme kabiliyetleriyle başınıza tam olarak oturuyor. Öyle ki kulaklığı taktığınız anda odadaki tüm oksijen bir anda vakumlanmış gibi hissediyorsunuz. Ürünün tacı oldukça geniş ve başınıza göre ayarlanabiliyor. Hem taçta hem de kulaklıklarda kullanılan yastıklar gayet konforlu ve uzun oyun seanslarında dahi başınızı ağrıtmıyor. Kulaklıklarla ilgili tek kusur biraz terletiyor olmaları.

Ürünün alıştıklarımızdan biraz daha iri mikrofonu sert plastik bir malzemeden yapılmış. Tam ortasında kalan bölümse yumuşak ve mikrofonu kendinize göre ayarlarken eğip bükmenize imkân tanıyor. Mikrofonun gürültü azaltma becerisi de oldukça iyi. Ürünün diğer bir ilginç özelliği de kulaklıkların taçla birleştiği yerden katlanabilir olması. İki kulaklık ve taç üst üste geliyor ve neredeyse üçte biri kadar yer kaplıyor. Böylece kolayca ve güvenle çantanıza atıp taşıyabiliyorsunuz. Ürünün oyuncuları hedef alarak üretildiğini söylemiştim. Oyunlarda sesle ilgili bir sorun yok. Aksine sesleri o kadar güzel ayırıyor ve konumlandırıyor ki Call of Duty 5'in sırf gürültü olan multiplayer karşılaşmalarında bile etrafında dolanan düşmanların ayak seslerini rahatlıkla duyabildim. Müzik ve film konusundaysa sadece iyi bir performansa sahip olduğunu söyleyebiliriz. İnce eleyip sık dokuyorsanız sizi rahatsız edecek bir şey duymayacaksınız.

PC 350'nin yanında bir USB adaptörü yok. Kendi ses kartınızla kullanmak durumundasınız. Kimilerinin önemsemediği USB ses olayı şahsen benim işime gelen bir şey. Olsa iyi olurmuş. Muhtemelen yüksek olan fiyatı daha da yükseltmemek için pakete eklenmemiş.

"Oyuncu kulaklığı nedir?" diye sorulduğunda "işte budur!" diyebileceğiniz gayet güçlü ve başarılı bir ürün Sennheiser PC350. Fiyatı size dokunmuyorsa alışveriş listenize eklemenizde bir sakınca yok. PC166 mı yoksa PC350 mi sorusunun cevabı da size kalmış. Yırtıcı ve güçlü olan, salt oyun kulaklığı PC350 karşısında, kibar, DSP üniteli, alıştığınız ses kalitesini her yere taşıyabileceğiniz PC166. Zor seçim.



OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

İNCELEME
Performans: 5
Fiyat: 3
Artılar: Oyunlarda dört dörtlük
Eksiler: Pahalı
Üretim: Sennheiser www.sennheiser.com
İthalat: Bircom www.bircom.com
Fiyatı: 211,20$ + KDV



NOKIA JAPONYA PAZARINDAN ÇEKİLİYOR MU?

YALNIZ NOKIA DEĞİL, APPLE DA ZORDA

Finlandiya'lı Nokia geçtiğimiz hafta Japonya piyasası için telefon üretimini durduracağını açıkladı. Ekonomik krizin zaten zorlu olan Japonya pazarında kendilerini soluksuz bıraktıklarını ve bu bölgeye daha fazla yatırım yapmanın anlamsız olduğu belirtildi. Dünya pazarının %40'ını elinde bulunduran Nokia, Japon nüfusunun %85'inin zaten cep telefonu sahibi olduğunu ve farklı networkler üzerinden Nokia ve ortaklarının sunduğu TV yayını, elektronik para işlemleri ve benzeri gelişmiş hizmetlere zaten sahip olduğunu da ekledi. Bizde çok büyük olaymış gibi dakika başı televizyonda boy gösteren olaylar Japonya'da zaten 2001 sonu 2002 başından beri kullanılan şeyler.
Haberin devamı daha da eğlenceli. Çok sevdiğimiz iPhone'la Apple'ın da bu pazarda başı belada. Piyasayı çıkışının ilk iki ayında sadece 200bin iPhone satabilen Apple'ında Japonya hedefi olan 1 milyon ünitenin yarısına bile ulaşmayacağı da bir diğer haber. Nokia diğer yandan cep telefonuyla ev elektroniği ve güvenlik sistemlerini kontrol edebileceğimiz bir platform üzerinde çalışmaya devam ediyor. Firmanın ev kontrol sistemini Aralık ayı başında Barcelona'da gerçekleşecek Nokia World etkinliğinde tanıtması bekleniyor.



Western Digital My Passport 320GB

AMAN PASAPORTUNUZU UNUTMAYIN - KAAN ALKIN

Western Digital sağ olsun hiçbir ay beni disksiz bırakmıyor. Her ay taşınabilir bir disk mutlaka Organize Sanayi atölyesini ziyaret ediyor. Şu ana kadar incelediğimiz ürünlerin tamamından memnun kaldık diyebiliriz rahatlıkla. Ancak My Passport'un gelişi başka bir olay oldu benim için.

Hoş geldi elbette. Hiç can sıkmayan, montumun cebinde gezdirirken verilerime gözü gibi bakan, hem de bunu olabildiğince şık bir şekilde yapan bir ürün My Passport. 320GB'lık kapasitesine rağmen boyutları oldukça ufak ve hafif olan My Passport, geçtiğimiz son iki ayda incelediğimiz WD ürünleriyle aynı çizgilere sahip. Bunlara kitap dedik ama şu çok minyon. Ona ne isim versek acaba deyip pasaport demişler, iyi de etmişler. Elektronik ürünlerde ve donanımlarda gri ve siyah insanı olan bana oldukça güzel geldi metalik gri kaplaması. Ürünün kenarlarını çeviren siyah plastik parça da görünümünü gayet bir şekilde tamamlıyor.

Firewire ve USB bağlantı noktaları ürünün alt kısmına yerleştirilmiş. Cihazın çalıştığına dair ikaz veren LED'lerin bulunduğu sürgülü bir de kapak eklenmiş ürüne. Bağlantı noktalarını kullanmadığınızda kapağı üstlerine kaydırıp hem koruma sağlıyor hem de görüntü bütünlüğü sağlıyor.

Ürünü bu kadar sevmemin nedeni elbette hem minyon, hem yüksek kapasiteli oluşu. Enerji için ekstra bir bağlantıya ihtiyaç duymuyor oluşu da bir diğer artısı. Hep söylüyorum benzer cümleleri WD ürünleri hakkında ama eğer taşınabilir bir diske ihtiyacınız varsa, ufak tefek ve şık bir ürün arıyorsanız pasaportunuzu unutmayın derim.





İNCELEME

Performans: 5
Fiyat: 3
Artılar: Ufak ve şık olması, Yüksek kapasitesi
Eksiler: Yok
Üretim: Western Digital www.wdc.com
İthalat: Logosoft www.logosoft.com, Indeks www.index.com.tr, Kont www.kont.com.tr

OCZ ModXStream Pro 700Watt

MODÜLER OLMAYAN GÜÇ, GÜÇ DEĞİLDİR - KAAN ALKIN

Son zamanlarda güç kaynağı seçeneklerimiz ne kadar arttı, farkında mısınız? Eskiden kasayla ne gelirse ona talim eder dururduk. Ekran kartı, işlemci vs coştukça güç gereksinimi de arttı haliyle. Böylece enerji tüketimi, üretimi ile ilgili sorular girmiş oldu hayatımıza. OCZ ise enerji üretimi ve tüketimi konularında bize çözüm üretmeye devam ediyor.

ModXStream Pro bize 700Watt'lık bir güç kaynağı çözümü sunuyor. Diğer 700W güç kaynaklarından en büyük farkı güç tüketimine ve ısınma sorunlarına getirdiği çözümler. Güç kaynağınız sistemin ihtiyacı olan enerjiyi üretebilmek için, prizden kullanılacak enerjinin bir buçuk katı kadar elektrik çeker. Üretilen ve tüketilen enerji arasında ki bu farkta ısı olarak karşımıza çıkar. Verimliliği yüksek bir güç kaynağındaysa çok daha az elektrik çekilerek sistemin ihtiyaçları karşılanır. Böylece biz neredeyse sadece yaktığımızı öderken güç kaynağımızda çok daha az ısınır. Kısaca ModXStream Pro az yakıyor, çok güç üretiyor, ısınmıyor. Diğer bir artısı da Voltaj koruması sayesinde hem kendisini hem de sistem bileşenlerimizi şebekeden kaynaklanan dalgalanmalara karşı koruyor.

Crossfire ve SLI destekli ModXStream Pro, modüler kablolarıyla hem kasa içini ferah tutarken istediğimiz noktalara da enerji taşıyabilmemizi sağlıyor. Ürün üzerinde yer alan 140mm sessiz fan'ı oluşan ısıdan da kolaylıkla kurtuluyor. Boyutları da standart bir güç kaynağından büyük değil. Her türlü kasaya rahatlıkla monte edilebilir. Artan güç ihtiyaçları ve elektrik faturalarına karşı, özellikle oyun sistemlerinde gönül rahatlığıyla tavsiye edebilirim ModXStream Pro'yu. Fiyatı da becerilerine göre hiç fena değil doğrusu.





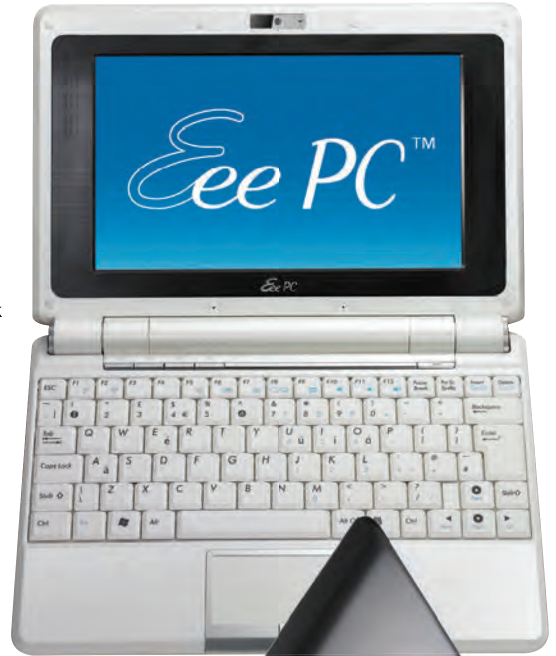


İNCELEME

Performans: 5
Fiyat: 4
Artılar: Güçlü, Sessiz, Verimli
Eksiler: Yok
Üretim: OCZ www.ocztechnology.com
İthalat: Akortek www.akortek.com
Fiyatı: 159$ + KDV

EeePC 904HD

CEBİMDEKİ ASUS - KAAN ALKIN



Ağustos sayımızda Asus'un küçülüp de cebimize giren dizüstü bilgisayarlarının ilk modellerinden EeePC900'ü incelemiştik. Yeni yıl için alışveriş sezonu başlarken Asus yeni modellerle karşımıza çıkıyor.

İlk hissedilen şey ürünün 900 modelinden biraz daha ağır olduğu. EeePC 900 modeli 1 kg iken, 904HD modeli 400 gram daha ağır. Küçük bir Netbook için oldukça yüksek bir ağırlık bu. Kapağı açtığınızda 8.9 inçlik ekranı çevreleyen siyah çerçeve göze çarpıyor. Stereo hoparlörler ekranın iki yanına yerleştirilmiş bu sefer. Görülebilir alanda bir değişiklik yokken, incelediğimiz beyaz modelinde bu çerçeve gözümü biraz rahatsız etti diyebilirim. 1024x600 çözünürlüğü ve ekranı keyifle film izlemek için halen yeterli. Keşke o çerçeveye de bir formül bulsalarmış. Ayrıca ürünün siyah modeli de bulunuyor. Bu modelde cicili bicili renk seçenekleri yok şimdilik.

EeePC 94HD sistem bileşenleri olarak 900 modeli ile hemen hemen aynı. İşlemci olarak Intel Celeron M 353 (900MHz) kullanıyor ve 1GB DDR2 667MHz sistem belleğine sahip. Bu yeni modeldeki en büyük fark SSD yerine 160GB'lık sabit disk kullanılmış olması. Ayrıca bu sefer daha güçlü bir pil kullanılmış ve pil ömrü iki katına çıkmış (ağırlık farkı buradan geliyor olsa gerek). Ama nedense 1.3 Megapiksel yerine 0.3 Megapiksel kamera kullanılmış. Ayrıca sistemin üzerinde 900'de olduğu gibi 3 adet USB bağlantı noktası, RJ45 girişi, SD kart yuvası, VGA bağlantı noktası, kulaklık ve mikrofon girişleri bulunuyor.

904 HD üstünde Türkçe Windows işletim sistemiyle geliyor. Ayrıca Q Türkçe klavye örtüsüne de kavuşuyoruz. İsterseniz Linux işletim sistemiyle de satın alabiliyorsunuz. Hatırlarsanız daha önce incelediğimiz 900 modelinde Linux işletim sistemi mevcuttu ve Windows XP sürümünü görme şansımız olmamıştı. 904HD, SSD yerine 160GB 2.5" bir sabit disk kullanıyor. Daha fazla depolama alanı elbette işimize gelirken ürünün çalışma ısısını da bu değişiklik biraz arttırmış.

Boyutları da biraz büyüyen EeePC artık ajandamdan bir iki santim daha büyük (266mm x 191.2mm x 38mm). İrileşmesinin her kullanıcıya göre farklı dezavantajları olabilir. Ancak bir avantajı varsa o da büyüyen klavyenin çok daha rahat kullanılabildiği. 900 deneyimimin aksine 904 HD'yle sıkıntı yaşamadan ve hata yapmadan uzun uzun yazı yazabildim. Ebatlar, ağırlık ve ısınma olarak 904HD modeli ile EeePC serisi küçük dizüstü bilgisayarlara bir adım yaklaşmış. Bu çok da doğru bir adım gibi gelmedi bize. En azından daha iyi bir işlemci ve RAM konfigürasyonu ile performans arttırılabilirmiş. Neyse ki fiyat olarak halen Netbook ailesinin bir üyesi ve yüksek kapasiteli sabit disk ve pil ile farklı bir alternatif.

İNCELEME

Performans: 4

Fiyat: 3

Artılar: EeePC işte en büyük artısı o, Klavye kullanımı artık daha rahat

Eksiler: Biraz daha ağır biraz daha büyük, Biraz daha ısınıyor

Üretim: Asus tr.asus.com

İthalat: Boğaziçi www.bogazici.com.tr, Çizgi www.cizgi.com.tr

Fiyatı: 499$ + KDV





DENİZE DÜŞEN YILANA SARILIYOR GERÇEKTEN

MİCROSOFT'UN ARAMA MOTORU YARIŞINDAKİ YENİ GİRİŞİMİ

Microsoft arama motorları yarışında ilginç bir adım attı. Yıllar önce pek hoş olmayan bir şekilde yollarını ayırdığı, uzatmalı düşmanı Sun Microsystems'le masaya oturan Microsoft artık arama çubuğunu Sun yazılımlarıyla dağıtacak. Sun Java yazılımlarını kurarken arama çubuğunu kurmak isteyip istemediğimiz sorulacak. Bildiğiniz gibi Sun yazılımları kurulumları sırasında Microsoft yazılımlarına alternatif ücretsiz yazılımların tanıtım ve reklamlarını yapıyor uzun süredir. Hey gidi hey, para ve güç tutkusu nelere kadir.

Microsoft®



SAPPHIRE KRİZE MEYDAN OKUYOR

BİZ DE ALLAH RAZI OLSUN DİYORUZ

Bir numaralı ATI ekran kartı üreticisi Sapphire Technology, Radeon HD 4870 serisi ekran kartlarının fiyatlarını aşağıya çekiyor. Krize meydan okuyan Sapphire, oyun performanslarını arttırmak isteyen kullanıcıları bekliyor. Dolar kurunun akrobatik hareketleri sistemini güncellemek isteyen kullanıcıların kabusu oldu. Fiyatlarda ki düşüş kurdan kaynaklanan farkı bir nebze olsun gideriyor en azından. Satıcılara göre değişecek olsa da firmanın açıkladığı tavsiye edilen son kullanıcı fiyatları, Radeon HD 4870 512MB GDDR5 – 289$, Radeon HD 4870 512MB Toxic GDDR5 – 319$, Radeon HD 4870 1GB GDDR5 – 319$ şeklinde. Tabii ki, +KDV şeklinde.

A4Tech X7 XL-755K Oscar Laser Gaming Mouse

AL SANA FİYAT, AL SANA PERFORMANS - KAAN ALKIN

Oyuncuların ihtiyaçlarını gidermek, nefsini köreltmek hiç de kolay değil. Çünkü biz her zaman daha iyisini, daha hızlısını, daha güçlüsünü kovalayıp duruyoruz. Şahsen benim için mezara girene kadar da devam edecek bu kovalamaca. 500 dolarlık ekran kartlarıyla, 300 dolarlık anakartlarla fiyat performansı yakalamak her zaman kolay olmuyor. Birinden ya da diğerinden her zaman feragat etmek zorunda kalıyoruz maalesef. Ancak oyuncu ekipmanlarında da durum aynen geçerli olacak diye bir kaide yok. A4Tech XL-755K böyle bir kaide olmadığının en güzel kanıtlarından biri ne mutlu.

X7 klavyeleri daha önce incelemiş, oldukça da beğenmiştik. İhtiyaçlarımızı gayet güzel karşılarken uygun fiyatlarıyla da yüzümüzü güldürmüştü. Şimdi de elimizde X7 serisi bir fare var. Bakalım o da yüzümüzü güldürebilecek mi?

Sırtı biraz yuvarlak ve yüksek olan farenin tasarımı X7'nin uzun yıllardır kullandığı çizginin dışına çıkmıyor. Farenin sağ yanında serçe parmağınızın oturması için açılan oyuk dışında farenin ergonomik bir sorunu bulunmuyor. Elinizin kaymasını engelleyen bir malzemeyle kaplı fare uzun kullanımlarda avuçlarınızı hafiften terletiyor. Sağ yandaki oyuk iri ellere sahip kullanıcıları biraz rahatsız edebilir. Benim alışmam biraz zaman aldı. Bu bölüm biraz daha sığ yapılsaymış kavraması çok daha kolay olacakmış. Fareyi sol elle kullanmaya çalıştığınızda bu oyuğa başparmağınız çok rahat oturuyor ve fareyi daha sıkı kavrayabiliyorsunuz. Ancak fare solak kullanıcılar düşünülerek tasarlanmamış. Üzgünüm ama sol elle denediğinize sol tarafta kalan 5 tuşu kullanmanız neredeyse imkânsız.

6 VİTES FARE

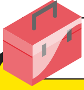
XL-755K'nın üzerinde tekerlek ve DPI ayar tuşunu sayarsak 12 adet programlanabilir tuş bulunuyor. DPI ayar tuşu şeffaf ve seçili ayara göre renk değiştiriyor. 100-3600 DPI arasında istediğimiz aralıklarda 6 kademe belirlememiz ve oyun anında yazılıma ihtiyaç duymadan değişiklik yapmamız mümkün.

Farenin sol yanında yer alan 5 tuş resimde de gördüğünüz gibi farklı bir tasarıma sahip. Ortada büyük tuşun etrafında dairesel olarak yerleştirilmiş dört tuş daha bulunuyor. Ürünle ilk haşır neşir olduğumda "iyi de ben birisi yerine ikisine de basarım yanlışlıkla" diyordum. Ancak bir iki dakikada alıştığım tuşları gayet efektif bir şekilde kullanabildiğimi fark ettim. Ancak ürünün asıl bombası ürünle birlikte gelen yazılım oldu benim için.

Ürünün üstünde 16 KB'lık bir bellek var ve sürücü-yazılım gerektirmeden her türlü ayarınızı yanınızda taşıyabiliyor ve kullanabiliyorsunuz. Ama yazılımı bir kez olsun kurmanız şart. Özellikle bol bol makro kullanan DVO oyuncuları için kesinlikle görülmeye değer. Bir ekipmanla birlikte gelen en karmaşık makro programı X7 yazılımıyla bütünleşmiş. Her türlü klavye fare hareketini, kombinasyonlarını oluşturmanıza izin verirken bunları da farede saklamanıza imkân veriyor. AutoIt programının biraz daha geliştirilmiş bir türünü düşünün. Ancak kodlamak zorunda değilsiniz. Direkt makronuzu yazabilir ya da kademe kademe kayıt ederken yazılım halinde de görebilirsiniz.
Fiyat konusunda da "vay be!" dedirten XL-755K satın alabileceğiniz oyuncu fareleri arasında en yüksek fiyat performans oranına sahip ürünlerden biri diyebilirim. Kaçırmayın.



İNCELEME
Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 5 ★★★★★
Artılar: Makro olayı muhteşem, Hızlı, Güçlü, Ucuz
Eksiler: Büyük ellere rahat oturmuyor
Üretim: A4Tech www.x7.cn
İthalat: Multimedya www.multimedya.com
Fiyatı: 23,20$ + KDV



USTANIN TAVSİYESİ

“BEN DE OYUNLARDAN VİDEO YAPACAĞIM BANANE YA!” REHBERİ

Oyunlardan alınan videoları internetin her yerinde görüyorsunuzdur. Kimileri becerilerini sergilerken, kimileri oyunlardan aldıkları videolarla bir hikâye anlatmaya çalışıyor. Sevdiği şarkılara sevdiği oyunlardan klip çekenlerinde sayısı da bir hayli fazla. Siz de bu sevdaya kapıldınız, ama Fraps kullanıyorsunuz ve sabit diskinizde sıkıştırılmamış AVI dosyalarını kayıt edecek yer yok. Veya sisteminiz ufaktan yaşını başını almış video alacağım oyundan derken saniye kare oranınız saniyede bir kartpostal hızına düşüyor. E o zaman hemen yeni bir çözüm önerelim sizlere?

Benim de yakın tarihte keşfettiğim www.wegame.com sitesine önce bir uğramanız gerekiyor. Hemen üye oluyorsunuz. Bir e-posta adresi, kullanıcı adı ve şifre belirleyip siteyi kullanmaya başlıyorsunuz. Kullanıcıyı fazla ıvır zıvırla uğraştırmadan direkt sadede gelen güzel bir site.

Peki, neden girdik bu siteye şimdi? Ana sayfanın sol üst köşesinde WeGame logosunun hemen altında Download Client bağlantısını göreceksiniz. Hemen tıklıyoruz WeGame yazılımını indirip kuruyoruz. Merak etmeyin herhangi bir zararlı madde ihtiva etmiyor kendileri. Kurulum sırasında sizden istenen bilgileri doldurmadan kurulumu tamamlayabilirsiniz.

VİDEOM NEREDE?

Tamam, sakin şimdi o bölüme geliyorum. Programı ilk çalıştırdığımızda kullanıcı adı ve şifre sorulacak. Siteye kayıt olurken kullandığınız şifre ve kullanıcı adını kullanıp programı aktif hale getirebilirsiniz. Programın ara birimi oldukça basit. Ortada gördüğünüz o kocaman boşluğu oyunlardan aldığınız videolar işgal ediyor. Sağ bölümdeyse hesabınız ve siteyle ilgili kısa yollar ve video duyuruları yer alıyor. Sağ üst köşede Settings sekmesine bir uğrayalım önce. Zaten topu topu 4 farklı ayar yapabiliyoruz. Birincisi aldığımız videoların nereye kayıt edileceği. Keyfinize ve yer durumunuza göre değiştirebilirsiniz. Record Hotkey sekmesinde hangi tuşla video kaydet/durdur işlemini gerçekleştireceğimizi belirliyoruz. Ben çok nadiren kullandığım nümerik klavyeden 0 tuşunu tercih ettim. Sound Recording, ses kaydı alıp almayacağımızı belirlememize yarıyor. Eğer videolarınız üzerinde zaten seslendirme ya da müzik kullanacaksanız ses kaydı almanıza gerek yok. Boşu boşuna video boyutunu şişirmemiş olursunuz böylece.

Son ayarsa alacağımız video’nun kalitesiyle ilgili. Web ve HD Recording olmak üzere iki ayar bulunuyor. Tahmin edeceğiniz gibi düşük ve yüksek kalite video anlamına geliyor bu seçenekler. HD kayıt almak, sistemi Web ayarından haliyle biraz daha fazla zorluyor.

Ayarları yaptığımıza göre artık oyunlarımızdan video almaya başlayabiliriz. Yapmamız gereken tek şey önce programı daha sonra oyunu çalıştırmak. Oyundayken ekranın sol üst köşesinde küçük yeşil bir kutu belirecek. Kayda başladığınızda bu kutu ekrandan kaybolacak. Durdurduğumuzdaysa tekrar belirecek. Program popüler oyunların hemen hepsini destekliyor. Oyunların tam listesini





web sitesinde bulabilirsiniz. Yeni oyunlarda programa eklenmeye devam ediyor. Fraps kadar geniş değil yelpazesi ancak sistemimiz çok iyi değil ayrıca bu işlere yeni yeni bulaşıyoruz.

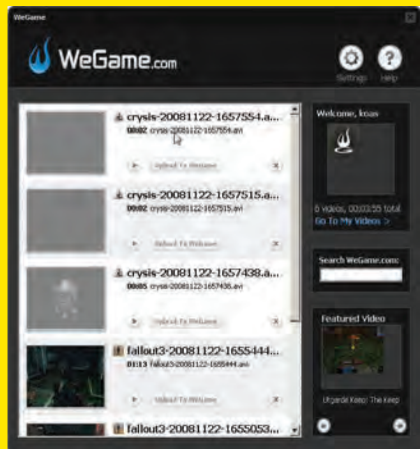
Aldığımız Windows Media Video (WMV) formatında önceden belirlediğiniz klasöre kayıt edilecek. Ayrıca programı kullanarak aldığınız videolar az yukarıda bahsettiğimiz boşlukta yer almaya başlıyorlar. Bu ekrandan tek tıklamayla videolarımızı izleyebilir, silebilir ya da WeGame’e upload edip herkesle paylaşabilirsiniz.

Zaten WeGame’in de tüm olayı bu. Oyunlardan aldığınız ekran görüntülerini ve videoları paylaştığınız hoş bir topluluk sitesi olması. Zaman zaman çeşitli yarışmalar düzenleyip ödüller dağıttıkları da oluyor. Siteye yüklediğiniz videoların illa WeGame yazılımıyla alınmış olmasına da gerek yok ayrıca. Daha önce başka programlarla aldığınız videoları web sitesine giriş yaparak siteye yükleyebilir ve paylaşabilirsiniz. Videolarınızı editlemek için Windows Video Maker, Sony Vegas Pro, Adobe Premiere Pro gibi programlardan yararlanabilirsiniz.

NEDEN SES KAYIT EDEMİYORUM?

Eğer oyunlarınızdan aldığınız videolarda ses yoksa hemen ses ayarlarına gidiyoruz. Kayıt Aygıtları (Recording Devices) sekmesinde herhangi bir öğeye sağ tıklayıp Devre Dışı Bırakılmış Aygıtları Göster (Show Disabled Devices) seçeneğini işaretliyoruz. Stereo Mix aygıtı ekranda belirecek. Ona da sağ tıklayıp aktif hale getirdiğimizde artık oyunlardan ses kaydı da yapabileceğiz. Geçmiş olsun.





Gigabyte EP45-UD3

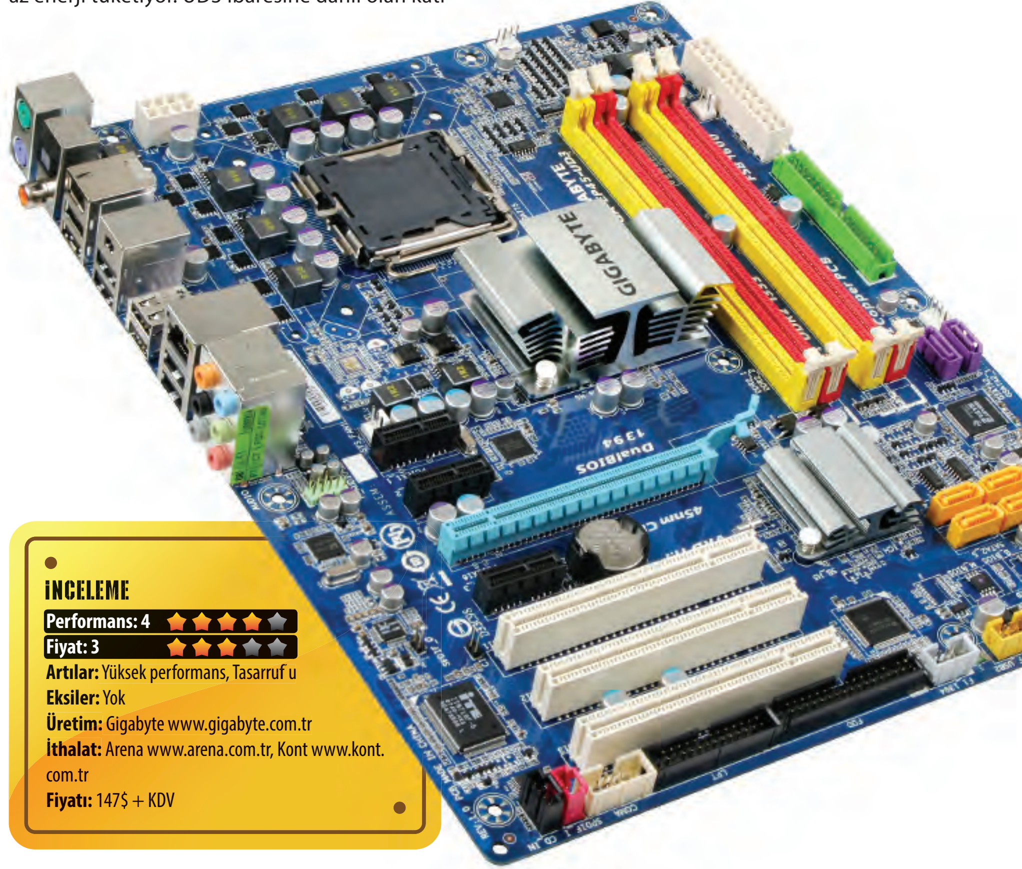
DAHA NE KADAR ENERJİ TASARRUFU YAPILABİLİR Kİ? - KAAN ALKIN

1366 Soket, Nehalem, X58 vs derken yeni furya ufaktan başladı. Ancak elimizdeki ürünleri daha uzun süre kullanmaya devam edeceğimiz kesin. Bu yüzden Nehalem dosya konumuza kendimizi kaptırmadan Gigabyte'ın bize ve gezegenin geri kalanına bu ay yaptığı güzelliğe, EP45-UD3'e şöyle bir göz gezdirelim.

En son Gigabyte anakart incelemem Eylül sayımızda yer almıştı. EP45 Extreme modelini masaya yatırıp bir güzel kurcalamıştık. İnceleme için gelen Gigabyte ürünleri üzerindeki soğutma çözümleri bu üründe tavan yapmış, hafiften ağzımızı açık bırakmıştı. Bundan sonra elime geçecek ilk üründe ne bekleyebileceğim konusunda düşünürken EP45-UD3 gayet yalın bir kıyafetle çıktı karşıma.

Bilgisayar kasasının içinde ergonomi ve düzen her şeydir. Kasanın içine sıkça girmek zorunda kaldığımız bir ortamda sistem bileşenlerini rahatlıkla takıp çıkartabilmeli, kasayı kapattığınızdaysa içeride düzgün bir hava akımı oluştuğundan emin olmalısınız. Yalın dediğim EP45-UD3'ün kuzey köprüsü üzerinde yine bir soğutucu bulunuyor. Standart soğutuculardan biraz daha iri, ancak hareket alanımızı kesinlikle daraltmıyor. İşlemci soketinin etrafı oldukça ferah. Hatta ürünün üst kısmı haddinden fazla boşmuş gibi hissettiriyor. Bellek slotları ve ATX güç bağlantı noktasıyla kartın üst sınırı arasında bir hayli boşluk var. Midi ATX bir kasada en üst 5.25" slotuna bir sürücü monte ettiğinizde kartın üstündeki hiçbir şeye temas etmiyor. Benim için gayet güzel, çünkü yıllarca midi kasalarda yaşadım bu anlamsız sorunu. Kartın genel ferahlığı da tek bir PCI-E yuvasına sahip olmasından kaynaklanıyor.

Genel olarak gayet yalın ve standart görünen bu ürünün en önemli özelliği, modele verilen ismin sonunda yer alan UD3 ibaresinde yatıyor. "Ultra Dayanıklı 3" teknolojisine sahip incelediğimiz ilk Gigabyte anakart bu. Daha düşük sistem sıcaklıkları, daha yüksek performans ve daha uzun ömür vaat ediyor UD3. Anakartın güç ve topraklama katmanlarında iki kat daha fazla bakır kullanılarak özellikle işlemci ve kuzey köprüsü gibi kritik bölgelerde ısıyı daha iyi ve etkin bir şekilde yayarak klasik anakartlardan çok daha düşük çalışma sıcaklıkları sağlayabiliyor. Sistemin hem performansını hem de ömrünü olumlu yönde etkileyen bu teknoloji, ayrıca overclock düşkünlerine de daha serin bir çalışma platformu sunuyor. Kullanılan bakır miktarının artması, akım akışının daha az engellenmesini sağlıyor. Bu sayede enerjiden de standart anakartlara göre %50'ye varan oranlarda daha az enerji tüketiyor. UD3 ibaresine dâhil olan katı kapasitör teknolojisi sistemin ve işlemcinin güç ihtiyacını karşılarken sistemin zarar görmesini engelliyor. Ürünün diğer dikkat çeken özellikleriyse 1600MHz FSB ve DDR2 1333+MHz hızlara destek veriyor olması. EP45-UD3'le doğru bileşenleri kullanırsanız sistem performansınızı oldukça arttırmanız mümkün. Ayrıca geliştirilen Easytune6 yazılımıyla istediğiniz aralıklarda ve hassasiyette voltaj artırımına gidebiliyorsunuz. Anakartınızın voltajları üzerinde daha fazla kontrol imkânı tanıyan yazılım overclock'çuların oldukça işine yarayacaktır. Dual BIOS, Dual LAN gibi artık Gigabyte ürünlerinde standart hale gelmiş sağlam ve kullanışlı teknolojilerin tamamına da üründe yer verilmiş. Extreme modeline göre daha cüzdan dostu olan EP45-UD3 alabileceğiniz en iyi P45 çipsetli anakartlardan biri olarak karşımıza çıkıyor.



TEKNİK ÖZELLİKLER	
Çipset	P45 Express
Güney Köprüsü	Intel ICH10
Soket	LGA775
Bellek	DDR2 667/800/1066/1333+MHz 4xDIMM 16GB'a kadar
FSB	1600/1333/800MHz
Genişleme Slotları	1x PCI-E 2.0 x16 3x PCI-e x1 3x PCI
Ağ	2 x Realtek 8111C (10/100/1000 Mbit)
Ses	Realtek ALC889A 8-Kanal HD
USB	8x USB 2.0

İNCELEME
Performans: 4 ★★★★☆
Fiyat: 3 ★★★☆☆
Artılar: Yüksek performans, Tasarruf u
Eksiler: Yok
Üretim: Gigabyte www.gigabyte.com.tr
İthalat: Arena www.arena.com.tr, Kont www.kont.com.tr
Fiyatı: 147$ + KDV



BIKTIM SENDEN GMAIL!

GMAIL ÜZERİNDEN VİDEO VE SESLİ GÖRÜŞME HİZMETİ

Sizi bilemiyorum ama ben şahsen sevmiyorum Gmail'ı. Hele ki Gtalk'a sinir oluyorum. Yetmezmiş gibi geçtiğimiz ay içinde yeni yüzüne kavuşan Gmail, ücretsiz sesli ve görüntülü görüşme hizmetlerini e-posta servisine ekledi. Video chat imkânına sahip ilk Webmail servisi olmanın gururunu yaşıyormuş firma dediklerine göre. Hayırlı uğurlu olsun. 2MB bir download ve kurulum ardından hizmetleri kullanmak için ihtiyacınız olan tek şey bir kamera ve bir mikrofon. Ekstra bir yazılıma ya da hesaba ihtiyaç duymadan her yerde kullanabileceğiniz hizmet hepinize hayırlı uğurlu olsun.

INTEL CORE i7 MERCEK ALTINDA

VE INTEL YENİ ÇAĞIN KAPILARINI ARALADI – KAAN ALKIN

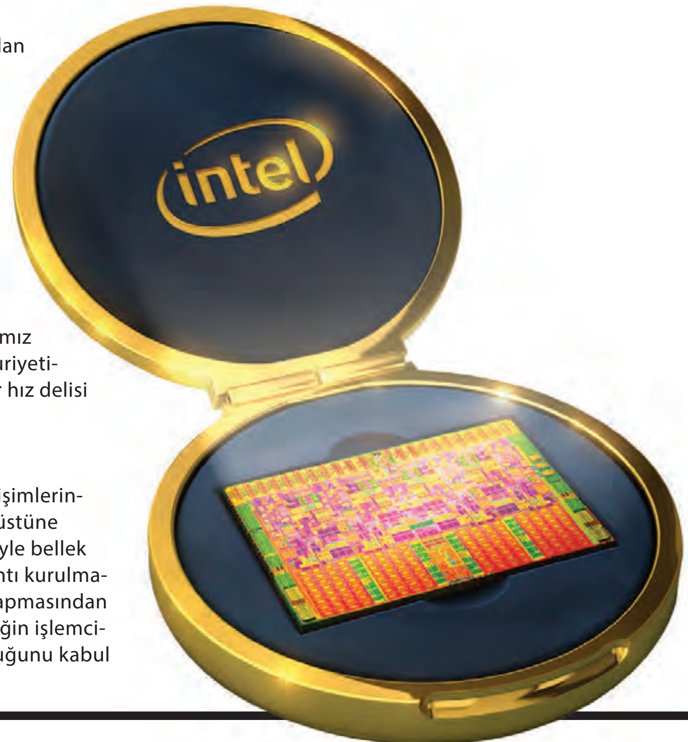
Intel'in uzun zamandır beklenen yeni mimarisi Nehalem sonunda, Intel Core i7 adıyla, son kullanıcıyla buluştu. Yeni bir soket, daha yüksek performans, düşük güç tüketimi gibi vaatlerle gelen Nehalem, bizlere yeni bir işlemci getirmekle kalmıyor, kullandığımız birden fazla arabirimi de tamamen değiştiriyor. Hayırlı olsun.

Geçiş dönemleri her zaman sancılı olmuştur. Dosya konumuzda bu geçişin olumlu ve olumsuz yanlarına ışık tutmaya çalışırken, hem yeni ürünlerin performansına hem de Nehalem ailesinin teknik özelliklerine giriş yapacağız. Aslında olan biten yeni bir şey değil. Teknoloji geliştikçe biz bu geçiş dönemlerini yaşıyoruz, yaşamaya devam edeceğiz. En kolay hatırlayabileceğimiz Pentium'lardan Core 2'lere geçiş yaptığımız dönem. Hatta evde halen bir Pentium sistem mevcut, Core 2'nin yanında. Core 2'ler piyasada yer etmeye başladığında ciddi bir sorun yoktu ortada. Biz zaten DDR2 bellek kullanıyorduk ve zaten LGA775 soketli anakartlara sahiptik. Pek çok üretici BIOS güncellemeleriyle anakartlarımızın çöpe gitmesini engelledi. Mecburiyet ortadan kalkınca bu geçiş dönemi uzun bir zaman dilimine yayıldı ve sancısızca atlatıldı.

Bugünse Intel Core 2 ve Quad Core işlemciler piyasaya hakim durumda. Nehalem'in bizler için en büyük dezavantajı yeni işlemci yanında yeni bir anakart ve yeni DDR3 belleklere ihtiyaç duyuyor olmamız. Yani asıl zararı cüzdanlarımız olacak. Elbette geçiş için bir mecburiyetimiz ya da acelemiz yok. Sadece her hız delisi gibi bilmek istiyoruz! Neler oluyor?

KONTROL

Core i7'lerin belki de en önemli girişimlerinden biri bellek kontrolünü işlemci üstüne alıyor olması. Böylece Intel, işlemciyle bellek birimleri arasında doğrudan bağlantı kurulmasını sağlıyor. AMD'nin aynı geçişi yapmasından 7 sene sonra, nihayet Intel de belleğin işlemciye direkt erişiminin daha etkili olduğunu kabul etmiş oluyor.



Core i7 için şu an piyasadaki tek çipset X58. Bu çipsetin en büyük farkı işlemciyle arasındaki iletişimin FSB (Front Side Bus) yerine QPI (QuickPath Interconnect) adı verilen yeni bir arabirimle sağlanması. Böylece Intel, belleğe direkt erişimin yanı sıra AMD'nin kullandığı Hyper Transport teknolojisine de bir alternatif getirmiş oluyor. Bellek kontrolü işlemcide olduğundan QPI sadece PCI-E ve güney köprüsünden gelen verilerin transferinden sorumlu. QPI ile veri iletişiminde ki bant genişliğimiz artarken, gecikmeler azalıyor.

QPI'ın en büyük avantajlarından biri diğer bir işlemciyle direkt olarak iletişim kurulmasına imkân sağlıyor olması. FSB'de sadece kuzey köprüsü üzerinden sağlanabilen bu tür bağlantılara karşın bu çok ciddi bir avantaj. Çipset'ten bağımsız olarak sağlanan iletişim, anakart üreticilerinin de önünü açıyor. Çift işlemcili sistemler yine gündeme gelecek gibi. Intel Nehalem'le birlikte Hyper Threading teknolojisini de yeniden kullanmaya başlıyor. Böylece HT teknolojisi kullanan dört çekirdeğimizle 8 thread sahibi oluyoruz, yani Core i7 aynı anda 8 işlemi yapabiliyor.

İşlemci üzerine bellek kontrolörü, dört çekirdek bir de 8MB L3 ön bellek yerleştirilince uzun süredir kullanılan LGA755 soketinin 755 iğnesi yetersiz kalıyor ve bunun yerine Intel 1366 iğne kullanılan LGA1366 soketine geçiyor. Yani anakartınızı değiştirmeden Core i7 işlemcilere geçmek mümkün değil.

İşlemci üzerine yerleştirilen yeni bellek ara yüzü DDR3 desteğiyle geliyor. Güzel yanı üç bellek modülünü üç kanal olarak kullanabiliyor olması. Bu teknolojinin uzun zamandır kullandığımız çift kanal yani dual-channel'dan teorik olarak bir farkı yok, yani birlikten kuvvet doğuyor halen. 800/1066/1333/1600MHz hızlarında bellek desteği mevcut. Ancak bu destek işlemcinin bellek çarpanına göre değişiyor ki hem işlemci hem bellek alırken uyum ve performans açısından dikkat edilmesi önemli bir nokta. Üç kanal bellek kullanmanın çift kanala geçişteki kadar bir performans farkı getirdiğini söyleyemeyiz. Ama Core i7 serisine yeni ve daha hızlı işlemciler geldikçe üç kanalın farkı daha net anlaşılacaktır. Core i7'lerin kötü yanı şu an oldukça ucuz ve bol bulunan DDR2'leri hiç desteklememesi.

HIZ

Başka göze çarpan bir teknoloji de Turbo Boost. Yaratıcılık konusunda sınıfta kalan bir isme sahip olsa da Extreme Edition işlemcilerin hem yüksek performans vermesini hem de enerjiden tasarruf etmesine imkân tanıyor. Bu dinamik sistem, işlemci yüküne göre işlemci saat çarpanı değiştirilerek overclock edilmesine imkân tanıyor. İşlemci kaç çekirdeğin çalıştığına bakıp sadece iş yükü fazla olan çekirdeğin saat çarpanlarını değiştirerek overclock yoluna gidebiliyor. Böylece iş yükü binen çekirdek normal performansının üzerinde çalışabiliyor.

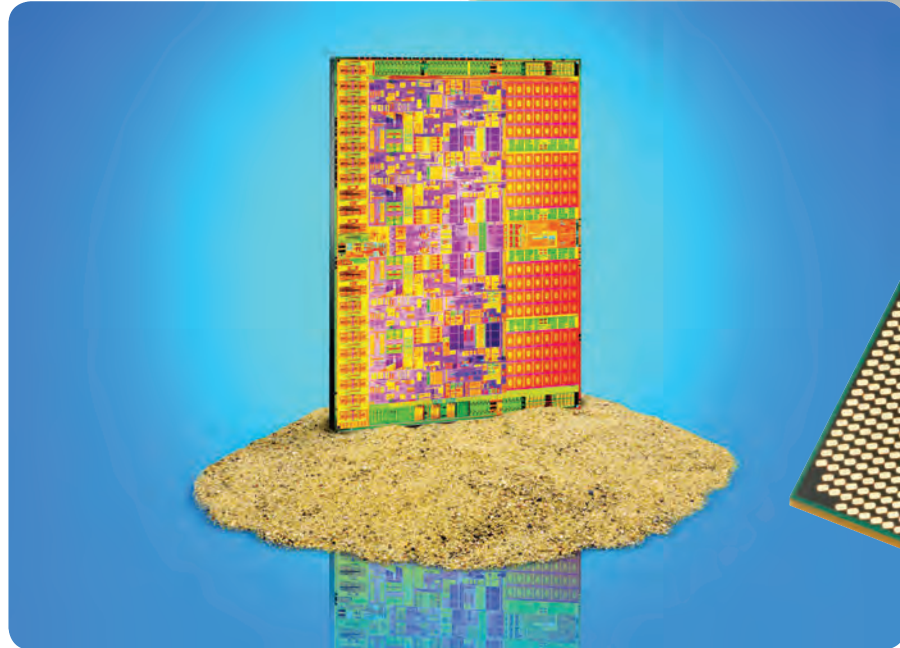


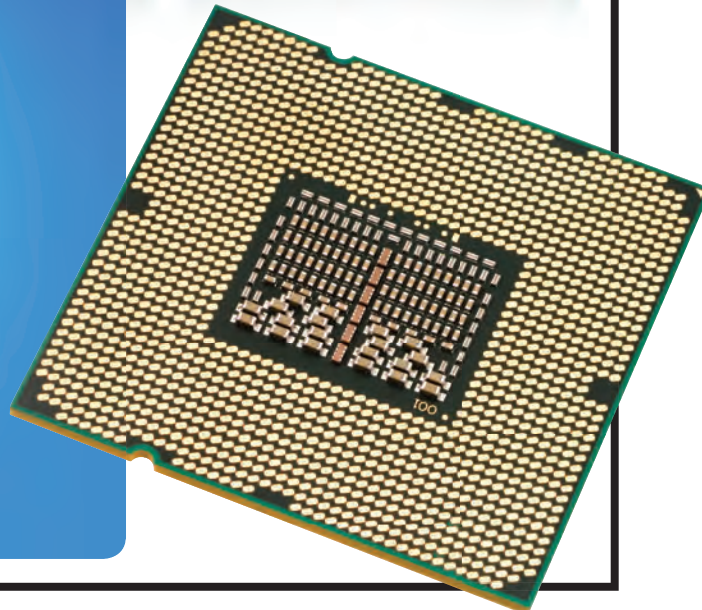
TEST SİSTEMİ	
ANAKART	Asus Rampage II Extreme, Gigabyte EX58-UD5
İŞLEMCİ	i7 Extreme 965, i7 920
BELLEK	Kingston 3GB 2000MHz DDR3CL9(9-9-9)
EKRAN KARTI	Sapphire Radeon HD 4870x2 2GB DDR5
SABİT DİSK	Samsung 320GB SATAII
SOĞUTUCU	Akasa Nero

PERFORMANS

Core i7 işlemcilerle birlikte X58 çipsetlerde resmen hayatımıza girmiş bulunuyor. Daha önce kısa bir bakış attığımız çipseti hatırlarsak, bellek kontrolörü bulunmuyor. QPI PCI-E ve güney köprüsünden gelen verilerin transferiyle uğraşıyor ve ICH10 güney köprüsü kullanılıyor. Organize Sanayi atölyesini ziyarete gelen Gigabyte EX58-UD5 ve Asus Rampage II Extreme X58 çipsetli anakartları, i7 Extreme 965 ve i7 920 işlemcileri ve Kingston 3X1GB DDR3 bellekler bak Radeon HD 4870x2 de burada, haydi bize benchmark yapın diye tutturdular. Bizde hadi yapalım dedik. Bakalım ne oldu?







TEST ALANI



cellemelerini zaten edinmiş ve kurmuştuk. Test sistemimiz artık hazırdı. Tek bir sorunumuz vardı o da işlemciyi soğutmak. Yurdum sınırlarına girmekte geciken LGA1366 uyumlu soğutucular bir süre başımızı ağrıttılar. Bu noktada imdadımıza Akasa'nın Nero modeli oldu. Ayrıca Organize Sanayi sınırlarından içeri giren ilk LGA1366 uyumlu soğutucu olma unvanını da kazanmış oldu.

Soğutucu sorunlarımızı çözdükten sonra testlerimizi döndürmeye başladık. 1280x1024 ve

TEKNİK ÖZELLİKLER	i7 Extreme 965	i7 920
ÜRETİM TEKNOLOJİSİ	45nm	45nm
İŞLEMCİ HIZI	3.20GHz	2.66GHz
ÇEKİRDEK	4	4
L2 CACHE BELLEK	256kb x4	256kb x4
L3 CACHE BELLEK	8MB	8MB
	Soket	LGA1366
	Transistör Sayısı	731milyon

1680x1050 çözünürlüklerinde gerçekleştirdiğimiz testlerde 4x FSAA kullandık. Oyunlarında mümkün olan en yüksek detay seviyelerini kullandık. Crysis Warhead'le başlayan testte ilgi çeken olay minimum saniye kare oranının sürekli oynanabilir değerlerde kalması ve maksimum değerler çok yüksek olmasa da ciddi anlamda istikrarlı bir tablo çizmesi oldu. i7 Extreme 965'le, i7 920 arasında ki performans farkıysa bu testte %7 ila %3 arasında değişti. Extreme'in overclock özelliklerini şimdilik karıştırmadık. Performans farkının ciddi şekilde açılacağı kesin gibi gözüküyor. İşlemciyle çok daha fazla işi olan gerçek zamanlı strateji oyunlarımız Company of Heroes ve World in Conflict testlerimizde de durum çok fazla değişmedi. Minimum saniye kare oranları yine olabilecek en yüksek değerlerde karşımıza çıktı. Maksimum değerlerdeyse karşılaştığımız en yüksek değerleri de World in Conflict'te gördük. i7 Extreme 965'te 146, i7 920'de 126 saniye kareye kadar rakamların yükseldiğini

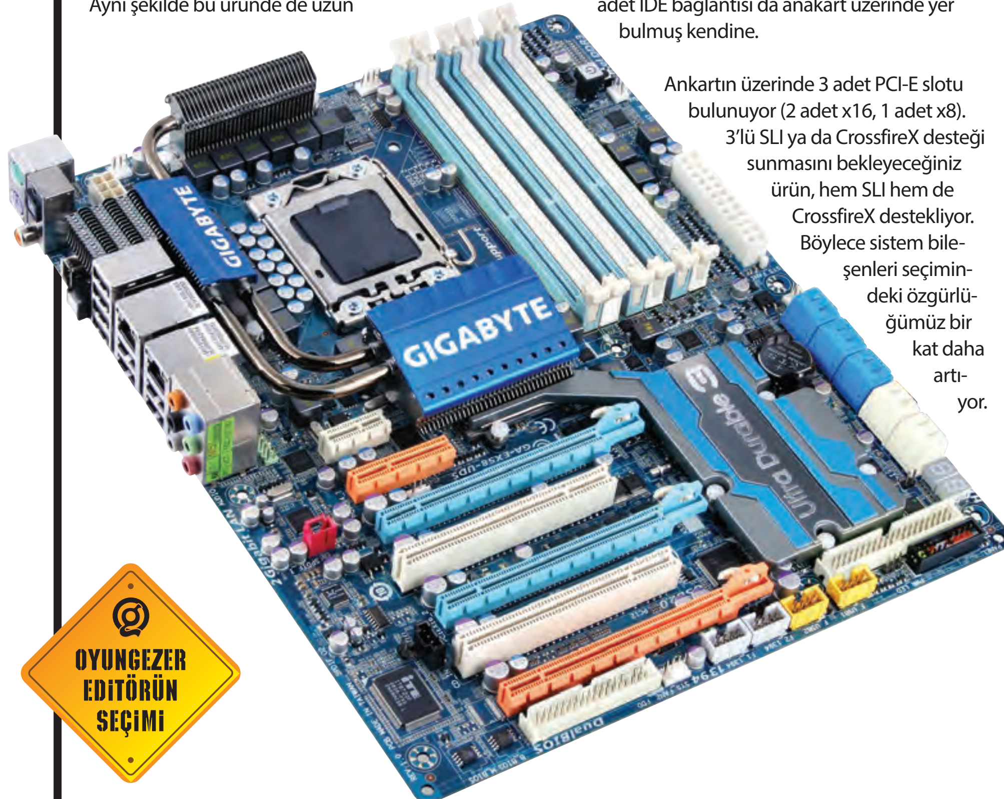
Gigabyte EX58-UD5

HEM CROSSFIRE X HEM SLI

Testimizde de yer alan yeni X58 ürünlerin tek özelliği elbette sadece İ7 işlemcileri destekliyor olmaları değil. Hatta i7 furyasının daha başındayken, olabilecek en iyi X58 çipsetli anakartları incelemişiz gibi bir his var içimde. Nedendir bilinmez.

Bir iki sayfa geride incelediğimiz Gigabyte EP45-UD3 yazısında Gigabyte'ın UD3 teknolojisinden bahsetmiştik. Aynı teknoloji EX58'te de kullanılıyor. Aynı şekilde bu üründe de uzun ömürlü ve güvenli katı kapasitörleri kullanmaya devam ediyor. 6 aşamalı güç kontrolü VRD11.1 ve benzeri teknolojiler zaten Gigabyte ürünlerinde standart haline gelmeye başladı.EX58-UD5 üzerinde ilk göze çarpan 6 bellek slotu oluyor. 3 kanallı bellek kullanımına imkân veren ürün 1333+MHz hızlarda çalışabiliyor. Sondaki artı işareti bu üst sınırın bir hayli esnek olduğunun sinyallerini veriyor bizlere. Yan yana dizilmiş 10 SATA bağlantı noktası da ilk etapta göze çarpanlar arasında. Ayrıca Firewire, USB ve bir adet IDE bağlantısı da anakart üzerinde yer bulmuş kendine.

Ankartın üzerinde 3 adet PCI-E slotu bulunuyor (2 adet x16, 1 adet x8). 3'lü SLI ya da CrossfireX desteği sunmasını bekleyeceğiniz ürün, hem SLI hem de CrossfireX destekliyor. Böylece sistem bileşenleri seçimindeki özgürlüğümüz bir kat daha artıyor.



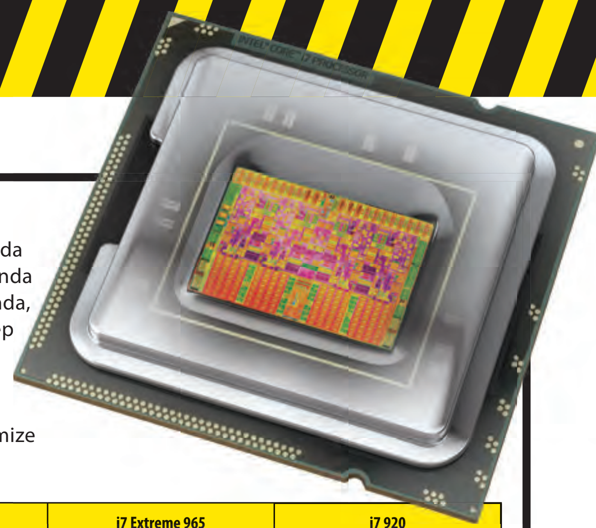
PCI-E slotların arasında PCI slotlar yerleştirilmiş. 1 adet PCI-E x1 slotu yanında x4 slotuna yer vermiş firma.

Kasanın içine çok girip çıkan biri olarak çok sevdiğim, açama kapama, reset ve BIOS reset düğmelerine de yer verilmiş üründe. Anakart üzerinde yer alan açma kapama ve reset tuşuna karşılık, BIOS reset tuşu arka panele yerleştirilmiş.

Sadece ürün çalışırken fark edebildiğiniz bir çok LED yerleştirilmiş anakart üzerine. Debug LED sistem hakkında daha kolay bilgi edinmemize ve sorun saptamamıza yardımcı olurken, sistem ısısı hakkında bizlere bilgi verecek LED'lerde bulunuyor. Özellikle overclock yaparken her hangi bir yazılıma ihtiyaç duymadan sistem ısısı hakkında bilgi sahibi olabilmek önemli bir özellik. Elbette bu LED'lerden faydalanabilmek için şeffaf kapaklı ya da açık bir kasa kullanmak durumundasınız.Düşünmeden alınabilecek ürünler listenize gönül rahatlığıyla alabileceğiniz EX58-UD5, hem üçlü SLI hem de CrossfireX destekleyerek beni kalbimden vurdu diyebilirim. Yeni bir sistem toplarken fiyat etiketine kafanızı fazla takmadan düşünmeniz gereken ürünlerden biri. Emin olun harcayacağınız her kuruşa değecektir.

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

İNCELEME
Performans: 5
Fiyat: 2
Artılar: UD3, 3 lü SLI ve CrossfireX ve dahası
Eksiler: Yok
Üretim: Gigabyte www.gigbyte.com.tr
İthalat: Arena www.arena.com.tr, Kont www.kont.com.tr
Fiyatı: 339$ + KDV



gördük. Yeni iki işlemci arasında ki gerçek fark, test oyunlarına yeni dahil ettiğimiz Farcry 2 de ortaya çıktı. Düşük çözünürlükte %40, yüksek çözünürlükteyse %50 performans farkı var.

3DMark Vantage testiyse Intel'in işlemcilerinin ne kadar yol aldığı konusunda bize ciddi bir fikir vermeyi başarıyor. İki işlemci arasında %15 gibi bir fark çıkarken, asıl büyük fark Organize Sanayi test sisteminin skorlarıyla yaptığımız karşılaştırmada ortaya çıkıyor. Intel Core 2 Quad Extreme 9650 işlemcimizden, i7 Extreme 965 %49, i7 920 %27 daha yüksek performans gösteriyor. Intel hem bir önceki nesil intel işlemciler hem de AMD işlemciler karşısında ciddi bir fark yaratmayı başarmış diyebiliriz. Elbette elimizdeki sistemler kısa süre de tedavülden kalkacak değil. 2 ve 4 çekirdekli işlemcilerimiz daha uzun süre piyasa da ki hâkimiyetlerini koruyacaklardır. DDR3 fiyatları mantık sınırları dâhiline düştüğünde ve LGA1366 destekleyen anakart seçenekleri arttıkça yeni sistemlere geçiş gerçek anlamda başlayacaktır. AMD/ATI ekran kartı piyasasında Nvidia karşısında yaptığı çıkışı Intel karşısında, işlemci piyasasında tekrarlayabilecek mi hep birlikte göreceğiz. Şimdilik, zor görünüyor. Testin ve bu ayın kahramanları sadece Intel işlemciler ve testi yapan ben deniz değil elbette. Yeni akımın ilk öncülerine, yani elimize geçen ilk donanımlara şöyle bir bakalım.

TEST	ÇÖZÜNÜRLÜK	i7 Extreme 965	i7 920
CRYSIS WARHEAD	1280x1024	32.74	31.8
	1680x1050	29.12	27.23
COMPANY OF HEROES	1280x1024	58.2	58.1
	1680x1050	58	58.1
WORLD IN CONFLICT	1280x1024	56	45
	1680x1050	57	46
FARCRY 2	1280x1024	69.89	42.4
	1680x1050	63.06	31.67
3DMARK VANTAGE	CPU	H19830	H16531

Asus Rampage II Extreme



AKLIMI KAÇIRACAĞIM

Bu kadar iyi ürünü alt alta üst üste görünce insanın pusulası şaşmaya başlıyor. Intel'in yeni mimarisi gerçekten yaradı bizlere. Ofis şenlendi gerçekten. Rampage II Extreme X58 ve i7 furyasını erken yakalamak isteyenler için dört dörtlük bir anakart olarak karşımıza çıkıyor. Bir üstteki kardeşi gibi 3'lü SLI ve CrossfireX desteği bulunan ürün Republic of Gamers logosunu gururla taşıyor. İşlemci yuvasının etrafını demir ağlarla ören Asus hem kuzey ve güney köprülerinin ısınma sorunlarına ilaç olurken sistemin genel ısısını da düşürüyor. Biraz irice olan yeni LGA1366 soket işlemcimizle birlikte istediğimiz soğutma çözümünü kullanabilmemiz için de işlemci çevresinde genişçe bir alan bırakılmış.



Hayati olmayan ancak ilk bakışta dikkat çeken bir durumsa, ürünün arka panelinde ses giriş çıkış noktalarının bulunmuyor olması. Evet maalesef ürün üzerinde bir ses çipi ya da çözümü yok. Ama üzülmeyin, ürün üzerinde böyle bir çözüm olmamasının sebebi çözümü anakartın ambalajından çıkartıp sizin takmanız gerekiyor olması. Çünkü ürünle birlikte Creative X-Fi bir ses kartı da geliyor. Eline sağlık Asus diyorum. Anakartı incelemeye devam ettiğimizde üstündeki tuş takımı da dikkat çeken öğeler arasında. Bu tuş takımını kullanarak BIOS ayarlarını işletim sistemimizdeyken bile değiştirebiliyoruz. Overclock işlemini direkt gerçekleştirirken takibini de ürünle birlikte gelen mini LCD ekrandan yapabiliyoruz. Tuş takımının altında minik bağlantı noktaları bulunuyor. Bu bağlantı noktaları altında hangi bileşene ait oldukları yazıyor. Bir avometre kullanarak (Amper-akım, Volt-gerilim, Ohm-direnç ölçüm cihazı) bileşenlere ne kadar gerilim verildiğini görebiliyorsunuz. Yine overclockçular için gayet güzel bir özellik. Ayrıca ürün üzerinde Extreme Engine çipine de yer verilmiş. Geri aydınlatmalı Republic of Gamers logosuyla süslenen çipin hem göze hoş göründüğünü hem de overclockçuları heyecanlandıracağını söyleyebiliriz.

TEKNİK ÖZELLİKLER	ASUS RAMPAGE II EXTREME	GIGABYTE EX58-UD5
Çipset	X58	X58
Güney Köprüsü	ICH10R	ICH10R
Soket	LGA1366	LGA1366
Bellek	1800MHz 6xDIMM 3 KANAL 12GB'a Kadar	1333+MHz 6xDIMM 3 KANAL 12GB'a Kadar
Genişleme Slotları	2x PCI-E x16, PCI-E x8	2x PCI-E x16, PCI-E x8
	2x PCI-E	1x PCI-E x4
	1x PCI	2X PCI
Ağ	Dual Gigabit Lan	2 x Realtek 8111D (10/100/1000 Mbit)
Ses	Creative SupremeFX X-Fi EAX 4.0	Realtek ALC889A 8 KANAL HD
USB	12x USB 2.0	12x USB 2.0

Uzun lafın kısası Asus'ta yeni furyaya dört dörtlük bir ürünle giriyor. Fiyat etiketi serinin daha önceki ürünleri gibi biraz tuzlu. Ancak vereceğiniz her kuruşun hakkını vereceğinden emin olabilirsiniz.

İNCELEME
Performans: 5
Fiyat: 2
Artılar: Yok yok
Eksiler: Hiç yok
Üretim: Asus tr.asus.com
İthalat: Boğaziçi www.bogazici.com.tr, Çizgi www.cizgi.com.tr
Fiyatı: 390$ + KDV



TEST ALANI

Kingston

HyperX 3GB 2000MHz DDR3 KHX 16000 D3 K3/GX

DÜNYANIN EN HIZLI ÜÇ KANAL BELLEK KİTİ





Günü kurtaran diğer bir ürün de elbette Kingston imzalı HyperX serisinden üç kanal 3GB bellek kiti oldu. 2GHz hızlarıyla 3 kanal çalışan bellek kitiyle Kingston DDR3 yarışına en önde başladı diyebiliriz. HyperX mavisi soğutucularıyla alıştığımız bir görünüm sergileyen ürün, soğutucuların altında saklı olan canavar hakkında bir ipucu vermiyor. Belleklerimiz intelin XMP'siyle (Extreme Memory Profile)uyumlu olarak geliyor. Bellek kontrolünü ele alan işlemci için bellek voltajı oldukça önemli. Çok yüksek voltajlarda işlemciye zarar verebilir, hatta çalışmaz hale getirebilirsiniz. Intel'in maksimum 1.65V olarak belirlediği üst sınıra uyan Kingston HyperX bellekler aynı zamanda bu hızda en düşük voltaja çalışan ürün olarak karşımıza çıkıyor.

Kingston HyperX belleklerle ilgili ayarları eğer anakartınızın da XMP desteği varsa BIOS'un ilgili menüsünden bulup düzenleyebilirsiniz. Aksi takdirde kendiniz girip voltajı 1.65V'a çarpan hızını da 133'ten 143'e çıkartmanız gerekiyor. Ürünün gecikme süreleriyse 9-9-9-24 olarak ayarladığınızda 2GHz hıza güvenle ulaşabilirsiniz. Bizim testte kullandığımız anakartlar bellekleri direkt olarak 1333MHz'de çalıştırmaya başladı. Voltaj bariyerini aşmadan güvenle istenilen hıza ulaşmayı başardık.

Yeni işlemcimiz ve X58 çipsetimizle birlikte kullanacağımız bellek modüllerini dikkatli bir şekilde seçmemiz gerekiyor. Üretici firmaların internet sitelerinde uyum listelerini bulmanız mümkün. Testte kullandığımız Gigabyte ve Asus ürünleri Kingston modelleriyle uyumlu bir şekilde çalıştı. Sorun yaşamak istemiyorsanız, yüzlerce dolarınızı yatırmadan önce mutlaka ama mutlaka uyum listelerine bir göz atın. Birazcık araştırma yapmak sizi birçok sorundan kurtaracaktır. Kingston'a hem teste Hızır gibi yetiştiği için teşekkür ediyorum, hem de hız bayrağını hiç beklemeden ele geçirdiği için tebrik ediyorum. Umalım ki yakın zaman da DDR3 fiyatları aklı başında rakamlara geriler de yeni bir sistem toplamak için bizde harekete geçebiliriz.

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 3 ★★★☆☆
Artılar: En hızlı
Eksiler: DDR3'ler pahalı kardeşim yahu
Üretim: Kingston www.kingston.com
İthalat: Armada www.armada.com.tr, Indeks www.index.com.tr
Fiyatı: 291$ + KDV

Akasa Nero

1366'YI İLK O SOĞUTTU

Testin en büyük krizi yeni işlemcileri soğutma işlemiydi diyebilirim. Piyasada LG1366 soketiyle uyumlu bir tane bile soğutucu olmaması, eldeki soğutucuları olmadık yöntemlerle monte etmemiz ve teste başlamadan kısa bir süre önce Akasa Nero'nun imdadımıza yetişmesi günü kurtardı diyebiliriz. Intel'in çok ısınmadığını iddia ettiği yeni işlemcileri söylenin aksine bir hayli ısınıyor. LGA1366 soket ve yeni işlemci bir önceki nesle göre oldukça iri olduğundan dolayı da mevcut soğutucuların hiçbiri yeni soketle kullanılamıyor maalesef. Ayrıca büyüyen işlemci yüzeyine tam olarak oturabilen soğutucu sayısı oldukça az.

Akasa Nero LGA775, LGA1366 ve AM2 soketlerle uyumlu bağlantı aparatlarıyla geliyor. İşlemciye direkt temas eden 3 adet 8mm bakır ısı borularıyla, aldığı ısıyı alüminyum kanatlara taşıyarak işlemciden uzaklaştırıyor. 120mm fanıyla da gayet sessiz ve iyi bir şekilde soğutma sağlıyor.

Ürünün fanı soğutucuya vidalar ya da plastik klipsler yerine lastik parçalarla monte ediliyor. Soğutucu üstünde yer alan ince uzun ve esnek lastik parçaları fanın vida deliklerinden geçirip, lastiğin kalın bölümü ilk boğumu geçene kadar çekmeniz yeterli. Bu sayede titreşimden doğacak gürültü kirliliği de engellenmiş oluyor.

Ürünün en büyük eksisi, halen Intel stok fanlardan bildiğimiz klips çözümünü kullanıyor olması. Bir ayağı oturturken diğeri atıyor, uğraş dur. Akasa ve diğer üreticiler daha başarılı montaj çözümleriyle karşımıza çıkacaktır. O an gelene kadar en iyi ve tek tercihimiz Akasa Nero olmaya devam edecek gibi görünüyor.







İNCELEME

Performans: 4 ★★★★☆
Fiyat: 4 ★★★★☆
Artılar: İşlemciye direkt temas
Eksiler: Montaj yöntemi
Üretim: Akasa www.akasa.com.tw
İthalat: Akoretek www.akoretek.com
Fiyatı: 59$ + KDV

PAZAR YERİ



PİYASALARIN ATEŞİ DÜŞMÜYOR

Merkez Bankası'nın faiz indirimi ne kadar likiditeyi arttırıp, piyasaları canlandırmaya yönelik olsa da kriz şartları ve psikolojisiyle dolar bir artıp bir azalmaya devam ediyor. Buna rağmen geçtiğimiz günlerde finans-yatırım kurumu Morgan Stanley tarafından yayınlanan raporda, hükümetin IMF ile olan ilişkilerine bağlı olarak uzun vadede YTL'nin dolar karşısında değer kazanabileceğine dikkat çekildi.

Ancak küresel piyasalarda doların gidişi bu iyimser tablonun tam tersine işaret ediyor. Tüm beklentilerin aksine doların yükselmesi "spekülasyon mu?" sorusunu akıllara getiriyor.

Esas olarak iç piyasayı ilgilendiren konu resesyon ve resesyon içinde döviz krizi. Spekülatif bir yükseliş sonunda dolar kurunun 1.45-1.55 bandına gerilemesi mümkün, diğer yandan piyasalar sistematik bir tepki ile karşı karşıya ise doların 1.6-2.0 bandında yıl sonuna kadar seyretmesi olası. Hal böyleyken tüm kullanıcılara şubat ayına kadar zorunlu olmadıkça alım yapmamalarını tavsiye ediyoruz. (OlgayTV ekonomi haberlerini dinlediniz, sırada spor gündemimiz var… - *Sinan*)

	Ekonomik			İdeal			Süper		
İşlemci	Intel Core 2 Duo E7200			Intel Core 2 Duo E8400			Intel Core 2 Extreme QX9650		
	(j) 122$	(f) 131$	(h) 142$	(m) 176$	(a) 187$	(b) 203$	(m) 1075$	(f) 1129$	(o) 1149$
Anakart	Asus P5Q-SE			Asus P5Q			Asus Rampage Formula		
	(m) 119$	(f) 127$	(b) 135$	(m) 136$	(f) 144$	(b) 150$	(m) 299$	(f) 329$	(b) 342$
Bellek	Mushkin High Performance 2x1GB kit 1066MHz DDR2			OCZ Nvidia SLI 2x1GB kit 1066MHz DDR2			Mushkin Xtreme Performance 2x2GB kit 1066 MHz DDR2		
	(f) 58$	(i) 59$	(m) 79$	(i) 69$	(h) 69$	(o) 69$	(m) 129$	(i) 139$	(o) 139$
Ekran Kartı	Sapphire Radeon HD 3870 512MB GDDR4			Sapphire Radeon HD 4850 Toxic 512MB			Sapphire Radeon HD 4870 X2 2GB GDDR5		
	(m) 129$	(o) 134$	(b) 140$	(m) 209$	(a) 218$	(b) 236$	(m) 544$	(b) 569$	(n) 597$
Sabit-Disk	Samsung 500GB Sata2 16MB			Samsung 750GB Sata2 32MB			2xSamsung 1TB Sata2 32MB (Raid)		
	(a) 61$	(m) 67$	(g) 73$	(f) 92$	(h) 101$	(b) 110$	(a) $244	(f) 266$	(g) 300
Optik Sürücü	Samsung 20X DVD-RW Writer			Samsung 20X DVD-RW Writer			Asus BC-1205PT Blu-Ray Combo		
	(n) 22$	(h) 25$	(b) 29$	(n) 22$	(h) 25$	(b) 29$	(h) $159	-	(o) 225
Ses Kartı	Onboard			Onboard			Creative X-Fi Xtreme Gamer 7.1		
	-	-	-	-	-	-	(o) 108$	(f) 109$	(b) 111$
Güç Kaynağı	High Power Cool-Max 350watt			OCZ StealthXstream 600watt			Recom Gaming Engine 1050watt		
	(a) 30$	(h) 39$	(i) 40$	(a) 105$	(h) 109$	(i) 119$	(h) 209$		
Kasa	Recom Backdraft Siyah			AeroCool AeroRacer-Pro			Thermaltake Xaser VI Siyah		
	(h) 69$	(m) 75$	(k) 79$	(j) 89$	(b) 99$	(i) 105$	(a) 257$	(b) 279$	(n) 299$
Toplam Fiyat	Min 610$			Min 898$			Min 3024$		
	Max 717$			Max 1021$			Max 3371$		

Buradaki fiyatlar aşağıdaki mağazalardan derlenmiştir. Her bir fiyatın yanında hangi mağazadan alındığını gösteren kod harfini bulabilirsiniz. Fiyatlara KDV dahil değildir.

Mağaza indeksi **(a)** Eksen **(b)** Vatan **(c)** Bimeks **(d)** Teknosa **(e)** HepsiBurada **(f)** Eksa **(g)** Gold **(h)** Mavi Bilgisayar **(i)** Akortek **(j)** Gigatek **(k)** Firebal **(l)** Inventus **(m)** Nova **(n)** Ekonomik Ticaret **(o)** Sanal Marketim

Ses Sistemi	Kulaklık		2.1 Hoparlör		5.1 Hoparlör	
Alt Seviye	Sennheiser PC-130		Altec Lansing BXR1121		Logitech X530	
	-	-	(j) 28$	(c) 35$	(a) 89$	(b) 102$
Üst Seviye	Sennheiser PC-166 USB		Logitech Z4		Logitech Z-5500	
	151$	160$	(h) 122$	(b) 129$	(h) 389$	(n) 513$

Mouse Klavye	Fare		Klavye	
Alt Seviye	Logitech G3		A4 Tech X7-G800	
	(b) 62$	(n) 65$	(f) 21$	(b) 24$
Üst Seviye	Razer Lachesis		Logitech G15	
	(o) 69$		(o) 94$	(h) 97$

Monitör	17"		19"		22"		24"	
Alt Seviye	Samsung 732NW		Samsung 932B+		BenQ FP222WA		XXX	
	(m) 145$	(h) 179$	(e) 185$	(g) 219$	(c)258$		-	-
Üst Seviye	Samsung 732N+		Samsung 931C		BenQ X2200W		BenQ FP241VW	
	(m) 149$	(b) 182$	(b) 360$		(o) 342$	(j) 350$	-	-

TAMİR ATÖLYESİ

Bu ay tamir işlerinden arta kalan zamanımı piyasa araştırması yaparak değerlendirmek için Sirkeci'deki Doğubank iş hanını ziyaret ettim. Malumunuz yeni donanımları takip etmeyi sevdiğim kadar, iktisat okumanın getirdiği o rahatsız içgüdü sebebiyle fiyat karşılaştırması yapmayı da pek seviyorum. Efendim, Doğubank fiyat konusunda bir derya olsa da beni bambaşka yönleriyle kendine hayran bıraktı. Hani donanım mevzularında ne kadar metafizikten bahsedebiliriz bilmiyorum ama, Doğubank bu işin gerçekten de metafiziğinin yaşandığı bir yermiş. Hemen örnek verelim: Daha ilk kattaki dükkanları gezerken karşılaştığım satıcının müşterisine, satmak istediği dizüstü bilgisayarı "Bellekler zaten ekran kartını destekliyor" diyerek olayı özetlemesi gibi. Aslında satıcının ne demek istediğini anlamlandırmak zor değil de, bir de bunu o gariban tüketiciye anlatın. Adamcağızın o anki surat ifadesi, felsefe sözlüsüne kalktığı nano saniyenin milyonda birinde, *Hegel ile Absoluter Geist* olgusuna varmanın ya da Nietzsche'nin "*Die fröhliche Wissenschaft*" adlı eserindeki o meşhur sözüyle aslında ne demek istediğini idrak etmenin derdine düşmüş zavallı lise öğrencisiyle o kadar paraleldi ki…

Diğer yandan Doğubank elektronik terminolojisinin yeniden yaratıldığı bir yer. Mesela üstünde düşük kalite bir LCD ekranı olan, video oynatıcılı bir MP3 oynatıcı, gayet rahat MP4 player olarak tanımlanabiliyor. Öte yandan bu şahsına münhasır aletlerin hiç biri doğrudan MP4 formatını açamıyor. Peki "*O nasıl MP4 player olmuş?*" derseniz; "*video çalan multi meyda aygıtlara MP4 Player denir.*"-miş. Sonra kameralı medya oynatıcılar ise "*MP5 player*" olarak adlandırılırmış. Bunu da böyle öğrenmiş olduk. Bu orantıya göre MP1 ve MP2 çalarlar neydi acaba diye cidden merak ettim ama ne yalan söyleyeyim, bu mantığın türevini almaya biraz çekindim.

BORDEAUX'DAN GELEN GİZEMLİ MEKTUP...

Selam sevgili Olgay ve donanım ekibinin özlediğim diğer üyeleri, nasılsınız? Ne var ne yok bensiz İstanbul günlerinde?

Bordeaux'nun ılıman bir kış gününün henüz güneşi doğurmadığımız sabahından yazıyorum bu satırları, çünkü diz üstü bilgisayarımda bir zamandır yok saydığım bir problem çok sinir etti beni son saatlerde... Eylül başında, Fransa'ya gelmeden önce bir Compaq Presario C700 dizüstü bilgisayar almıştım. Core2Duo 2.0GHz işlemcisi ve 3GB belleği, işletim sistemi olarak da Vista Home Basic'i var kendisinin. Aletin performansından gayet memnunum ama sadece çalıştığı zamanlarda. Bilgisayar iki tane kilitlenme alışkanlığı geliştirmiş durumda ve nedenini/nasılını hiç anlamıyorum.

Birincisi, bilgisayarda oyun falan açık değilken, örneğin sadece Winamp, ya da Winamp + internet tarayıcı (genelde Google Chrome) açıkken önce Winamp duruyor, o sırada tarayıcının sekmeleri arasında hâlâ gezinebiliyor ya da konuştuğum kişilere hâlâ bir şeyler yazabiliyor oluyorum. En geç yarım dakika sonra onlar da gidiyor, CTRL-ALT-DEL işlemiyor ve geriye sadece kapama tuşuna abanmak kalıyor.

İkincisi daha garip bir alışkanlık. Bilgisayar bir adet klasör seçiyor kendine, şu ana kadar yaşadığım iki örnekte de içinde resimlerin olduğu klasörlerdi bunlar ve o klasörlere herhangi bir müdahalede, örneğin bir tarayıcı aracılığıyla e-postaya resim eklemek ya da direkt klasörün içine girip gezinmek, bilgisayarın kilitlenmesine sebep oluyor. Eğer Winamp açıksa süreç yine önce Winamp'ın durmasıyla başlıyor. Bunu yaptığı ilk klasörü silince uzun bir süre tekrarlanmamıştı ama bilgisayara yeni aktardığım bir klasörden bugün resim almaya çalışınca yine aynı şey oldu. Üstelik o resimler Barcelona'da çektiğim Gezenti resimleriydi. Olmaz ki, figür kazancaktım ben =(

Son not olarak Firefox kullanıyorken de benzer şeylerin olduğunu söyleyeyim, sorun Chrome'da değil yani... Ha bir de bu kilitlenmelerden sonra bazen System Check yapıyor bilgisayar ama kötü bir şey bulamıyor, ben de onun yalancısıyım.

Hepinizi hasretle kucaklar, kolaylıklar dilerim...
Ayrıca ben sizi ziyaret ettim, sizi de Posta İdaresi'ne beklerim. Sevgiler
Mehmet Kentel

Tapir Usta: The Force Unleashed XXL Double Cheese (Episode II)



C Merhabalar sevgili Mehmet ve Bordeaux'un en güzel şarapları, Biz iyiyiz, asıl sen nasılsın oralarda? Sensiz İstanbul günleri nasıl olsun. Eski tadı yok, bir de koca Karaköy vapur iskelesi batınca... Bunların yerine bol bol poyraz ve karayelden esen sert rüzgar, yer yer yağmur... Üşüyoruz Mehmet, sensiz soğuk buralar, günler git gide kısalıyor, kısalırken de kararıyor. Neyse selam olsun sonunda bir anlam arayan izcilerden, uzaklarda anlam arayan kâşiflere...

Mehmet dizüstü bilgisayarının sorunu bana gayet yazılımsal bir hatadan (çakışma) kaynaklanıyor gibi geldi. Vista'nın ne kadar güvenilir olduğu tartışılsa da ciddi bir optimizasyon şart gibi gözüküyor. A'dan Z'ye bir bakım şart olmuş sanki. Sürücü ve program güncellemeleri, işletim sistemi yamalarını hızlıca halledip iolo'nun şaheser programı System Mechanic 8'i kurmanı (deneme sürümü de olsa) ful optimizasyon yapmanı istiyorum ilk olarak. Biraz uzun sürebilir, telaşa gerek yok. Bu program varsa registry hatalarını (ki var gibi gözüküyor bu haliyle) büyük ölçüde halledecektir. Bu sayede Windows'un yeni kurulmuş gibi pırıl pırıl olurken, daha da optimize olacak. Diğer yandan şu klasör olayı Spyware ya da virüs mahareti gibi de geldi. İlk etapta AVG ve Spybot kurup bir fikir edinmekte fayda var (*Adaware'i de kurmayı unutma bence Mehmet – Sinan*). Bu arada küçük bir not, AVG ile işin bitince kaldırıp atmak en iyisi. Sistemi haber vermeden gizli tarama yaparak kastırabiliyor, gayet sinir bozucu. Şimdilik aklıma gelenler bunlar, olmadı biz hep burdayız.

(Bence sorunun sabit diskte. Güç ayarlarına girip bilmem kaç dakika kullanılmazsa diski kapat gibisinden her türlü ayarı kapat. Ayrıca Seagate'in Sea Tools diye güzel bir programı var (tinyurl.com/4tokal) diskini bir analiz etsin bakalım bir şey bulacak mı? Bir de Compaq'ın küresel garantisi var mı acaba? HP France'i arayıp (0 820 211 211) bir danış, eğer varsa bir baksınlar. –TÖ)

İşlerimizi bitirip en yakın zamanda Posta İdaresi'ne çay içmeye geliyoruz, merak etme sen :).

Kendine iyi bak, sonsuz sevgi & saygılar...

ADRESLER YANLIŞ BİLE OLSA BU TOPRAKLARDA MEKTUPLAR DAİMA YERİNE ULAŞIR

S Umarım adres doğrudur. Çünkü çok meşakkatli bir problemim var ve adını koyamıyorum, ne yapacağımı da bilemiyorum. Benim 1GB bellekli, 2.16GHz çift çekirdek AMD işlemcili, ATI Radeon HD 2600 XT ekran kartı bilgisayarım süperdi, iyiydi hoştu bir zamanlar. Şahsen oynayamadığım oyun yoktu ama birdenbire oyunlar açıldıktan en fazla beş dakika sonra Windows'a çökmeye başlar oldu. En başta "korsan oyundur" dedim, virüstür dedim geçmedi. Sonra oynadığım diğer oyunlarda da olmaya başladı. Beş defa format attım, virüs taraması yaptım ama gene bu problemi çözemedim. Önceden oynayıp, bitirdiğim oyunlarda da bunu yapıyor. Açıyorum, birden bire Windows'a çöküyor. Bunun sebebi ne olabilir? Fallout 3, Starcraft 2, GTA 4 oynamak istiyorum ama böyle giderse o oyunlarda da çökecek bu alet. Lüften bir yardım... Sercan GÖKTÜRK

C Merhabalar Sercan, Mektubu Tuğbek'e yollamışsın, o da hemen sana selamını, bize de sorularını iletti. Bizim ofiste her adres doğrudur, öyle değil mi? Şimdi hemen sorununa odaklanalım. Formatımız atılmış, virüs taramamız yapılmış ama sorun aynen kalmış. Üstüne üstlük ekran kartımız da başka sistemlerde denenmiş ama gene nafile. Sorunun kaynağı büyük ihtimalle anakart ya da işlemciden kaynaklanıyor. Senden ilk etapta anakartının BIOS ayarlarını fabrika ayarlarına geri döndürmeni istiyorum. Ancak bu biraz meşakkatli ve riskli bir işlem. En azından BIOS ayarlarının ne olduğunu ve hangi ayarın ne işe yaradığını bilmen lazım. Bilmiyorsan, bilen birini çağırman en mantıklısı. Sonuçta bilgisayarından olmanı istemeyiz. Fabrika ayarlarında iken format atıp, bir daha Windows'u kur. Bir tane de sorunlu olan oyunlardan dene. Eğer sonuç alamazsan BIOS'a ince ayar yap ve tekrar format atıp bir oyun dene. BIOS ayarlarını değiştirdikten sonra yeniden Windows kurmak oldukça sağlıklı bir işlem, en azından çakışmaları önlemiş oluruz. BIOS üstünden işlemci çarpan ve frekansının doğru girildiğine dikkat et. Gene sonuç alamazsak BIOS güncellemesini önereceğim ama bu daha da riskli ve ciddi bir işlem olduğu için kesinlikle işini bilen, mümkünse profesyönel birinden yardım alman iyi olur. Gene sonuç alamazsak bu sefer işlemciye odaklanmamız gerekebilir. Everest kurup, işlemci ısı ve güç tüketiminin normal olup olmadığını saptamalısın.

NVIDIA'NIN İNCE AYARLARI

S İyi günler, Öncelikle bir önceki Crysis oyununu grafikler en yüksek seviyede olmasa da gayet güzel oynadım ve pek çok efekt çok güzel görünüyordu. Crysis Warhead'de ise çeşitli şeyler denedim ancak her seferinde kötü grafiklerle karşılaşıyorum. En çok da kötü mesafe görüntüleri. Mesela yürürken sağımda solumda bitkiler birden çıkıveriyor. Grafik dokusu ise çok kötü. Üstelik oyunda ayar yapmaya çalışırken "Normal, Oyuncu, En ileri" diye seçenekler var. "*Bu oyuncu da ne ola ki?*" diyorum... Bu sistemle (GeForce 8800 GTS 320 MB) çözünürlük ve diğer ayarları nasıl yapmam lazım? Acaba sorunumun kaynağı sürücü olabilir mi? Bu arada en son 178.13 sürümlü sürücüyü yükledim. Hatta bunu yüklerken Ageia ile ilgili bir şeyi uninstall etti. Yardımcı olabilirseniz çok sevinirim. Ahmet ŞAHİN

C Merhabalar Ahmet, Sana hemen Nvidia'nın 180.48 versiyonlu sürücüsünü tavsiye ediyorum. Onu bir kur. Windows üstünden Nvidia kontrol panelini kullanarak oyunlara ayar yapmaya odaklanmış olsan da bu yöntemi pek kullanmamakta fayda var. Zira oyunların teknolojileri ve zorlama kapasiteleri farklı olduğundan oyun içinden ayrı ayrı grafik ayarı yapmak en iyisi. Nvidia kontrol panelinden sadece çözünürlüğü ve grafik kalitesini ayarlayabilirsin (ekran kartına uygun *Çözünürlük*: 1280x1024, *Doku Süzme*: Kalite) "Normal Oyuncu" ve "En İleri" gibi seçenekler bahsettiğim oyun içi ayarların başlıkları. Buradan grafik ayarı yapman tabii ki daha sağlıklı olacaktır. Normal Oyuncu gibi başlıklar altında genellikle "High – Medium – Low" gibi seçenekler ve sadece çözünürlük ayarı bulunur. Bunlar detaylarla uğraşmayı sevmeyen oyuncular için, pratik ayarlardır. Oysa "En İleri" gibi başlıklarda ise gölgelerdir, partikül efekleri, mesafe derinliği, ışıklandırma gibi pek çok detay ayar bulunur. Kendi sisteminin kaldırdığı ve en çok hoşuna giden ayarları buradan deneme-yanılma yöntemi ile biraz vakit ayırarak yapman mümkün, pek de bir riski yok ayrıca. Bu arada Ageia bir tür fizik işleme birimi, yakın zamanda Nvidia sürücülerinde desteklemeye başladı. Bahsettiğim sürücü ile bu birimin de en son sürümüne sahip olacaksın.

Göz açıp kapayıncaya kadar bir ayın daha sonuna geldik. Her türlü derdinizi, sıkıntınızı **donanim@oyungezer.com** adresine bekliyoruz. Gelecek ay bambaşka sorulara cevap aramak üzere, hoşçakalın...

Dual Katanalı OlgaY ERTEZ

SANAYİNİN GELDİĞİ SON NOKTA

Yeni bir ay ve teknolojinin en son harikalarıyla karşınızdayız. "*Bakalım yeni yılda neler karıştıracak boş üreten insanlar?*" diye merak ederken, elimizdekilere bir bakalım hemen.

Brick USB Memory Stick



"*Lego Batman oluyor, Lego Indiana Jones oluyor, Lego Star Wars dahi oluyor, Lego USB disk neden olmasın?*" demiş birileri, hemen imalata başlamışlar.

USB Whack It



Anadilimiz İngilizce olsa çok yanlış anlayabileceğimiz bir isme sahip ürün bildiğiniz "*delikten çıkan heyvana vurmaca şeyi*" işte. Bilgisayar başında daraldıkça kafa ezebildiğiniz cihazın bir de skorunuzu gösteren LCD ekranı var. Bravo.

Pop-Up Pirate



Fıçıya kılıçları sokarak içinde saklanan korsanı dışarı çıkartmaya çalışıyorsunuz. Bir işe yarasın bari diye de 4'lü bir USB hub eklemişler ürüne.

Eco Button

Ayın en yararlı aleti. Bu düğmeye bastığınız anda bilgisayarınız uyku moduna geçiyor!!! Evet, o kadar (*israf edilmiş üç ünlem işareti daha – Sinan*). Gerçi iddiasına göre normal uyku modundan daha da az elektrik harcıyormuş sistem ama bilemiyoruz.





DEVASA ONLINE'LARDA HACK VE KORUNMA YOLLARI

MAĞDURLAR: **BERKANT AKARCAN** VE **EREN OKKA**

SICAK BİR YAZ AKŞAMI. Uçaktan inip eve gelmişsiniz. Ayaklarınız size sorma gereği bile duymadan tüm yorgunluğuyla yavaş yavaş yatağa doğru ilerliyor. Bodrum'a yaptığınız 10 kişilik raid başarıyla sonuçlanmış ve turist moblardan süper item'lar toplamışsınız. Hemen bavulunuzu açıp bu item'ları dolabınıza yerleştiriyorsunuz. Altınıza eşofmanı çekip yatağa zıplayarak bugünlük de hayattan **log-out** oluyorsunuz. Yeterince dinlendikten sonra tekrar gözlerinizi açtığınızda yeni, sıradan bir gün daha diye düşünerek LOG-IN oluyorsunuz hayata. Yanılıyorsunuz, bu hiç de sıradan bir gün değil. Zira çevrenize şöyle bir bakarsanız fark edeceksiniz ki yatağınızda değil Taksim Meydanı'ndasınız. Akşam giydiğiniz eşofmanlarınızın yerine üzerinizde (şanslıysanız) sadece iç çamaşırınız var. "Ula noliy" demeye kalmadan, soyulmuş olabileceğiniz gelir aklınıza. Apar topar bir büfe bulup önceki gece birlikte raid yaptığınız arkadaşlarınızı ararsınız, hemen yanınıza gelirler. Üstünüze giyecek birkaç parça bir şey, cebinize birkaç kuruş para verirler ve eve yollanırsınız. İlk işiniz, kıymetli eşyalarınızı sakladığınız dolabı açmak olacaktır elbette. Ve orada hiçbir şey yoktur. Çinli'nin teki hayatınızın şifresini öğrenmiş ve para eden her şeyi götürmüştür. Artık gerçeği kendinize itiraf etmek için Müzayede Evi'ne gitmeye, turistlerden düşürdüğünüz epik item'ları rafta görmeye falan gerek yoktur. Taşlar yerine oturmuş, aklınızsa başınızdan fırlamıştır: **"ABİ HACK'LENMİŞİM!"**

Bu aslında birçok devasa online oyuncusuna tanıdık gelecek bir hikâye. Henüz başınıza gelmemiş olabilir ama etrafınızda o kadar çok kurban var ki ve sayıları o kadar hızlı artıyor ki, sıra neden sizde olmasın? **Bana bir şey olmaz demeyin**, her genç savaşçının başına gelebilir bunlar. Korunduğunuzu sanıyorsanız bir kez daha düşünün. Yılların emeğiyle büyüttüğünüz karakteriniz her an elinizden kayabilir ama merak etmeyin, bu dosyayı **felaket telallığı** yapmak için değil, felaketten önce alınabilecek önlemleri anlatmak için hazırladık. Eh, yeterince gözünüzü korkutabildiysek artık esas konuya geçebiliriz. İlk adımımız hacker'ların en sık kullandığı teknikler ve bunlardan korunmanın yolları olacak. ↗↗



Keylogger programları yüzünden, sadece oyun hesabınızı değil, tüm kişisel bilgilerinizi kaptırmanız mümkün.



İşte Altına Hücum döneminde büyük başarılara imza atmış genç bir Çinli çift görüyoruz.

TEKNİK 1: KEYLOGGING

Keylogging tekniği aslında genel bir şifre çalma yöntemidir. Keylogger denilen ufak programlar, klavyenizde bastığınız her tuşu kaydeder ve isteğe göre hacker'ın e-posta adresine otomatikman gönderir. Bu keylogger'lar birçok dosyanın içine, hatta jpeg dosyalarının içine bile yerleştirilerek bilgisayarınıza sızar. Dosyayı açtığınız an pusuda yatan exe dosyası kendini işletim sisteminizin derinliklerine atarak çakallıklarına başlar. Bazıları hedeflenen programlar açılınca çalışmaya başlar, bazıları her daim çalışarak tüm şifrelerinizi ele verir. Bu yüzden birçok internet bankacılığı sistemi klavye yerine ekran klavyesi kullandırır ki keylogger'lar yazdığınız şifreleri göremesin. Devasa online oyunlarda en sık karşılaştığımız hack yöntemi budur.

ÇÖZÜM

Kaspersky Internet Security, *Norton Internet Security* gibi birçok anti-virüs programı bu keylogger'ları algılayabiliyor. Ayrıca *Spybot - Search and Destroy* da keylogger konusunda oldukça hassas ve güvenilir. Tavsiyemiz anti-spyware programı olarak *Spybot - Search & Destroy* ve *SpywareBlaster*; güvenlik duvarı olarak *ZoneAlarm*; tarayıcı olarak *Firefox* (*No-Script* eklentisiyle beraber) ve anti-virüs olarak *Kaspersky* kullanmanız. Tümünü beraber kullanır, bilgisayarınızı sık sık tarar ve aktif koruma özelliğini de açık tutarsanız büyük ölçüde güvendesiniz demektir. Ayrıca şifrelerinizi girerken ekran klavyesiyle herhangi bir yazım programına şifrenizi yazıp oradan kopyala-yapıştır yapabilirsiniz. Haftada bir de şifrenizi değiştirmeniz etkili olacaktır. Keylogger'lar sadece oynadığınız DVO'lardaki karakterinizi değil banka hesabınızı da cıscıplak bırakabildiğinden son derece tehlikeli yazılımlar. Bir DVO oynamıyorsanız bile yukarda sıraladığımız önlemleri almanızı öneririz.

TEKNİK 2: EKLENTİLER

Piyasada bulunan neredeyse her devasa online oyuna eklenti yazmak ve kullanıcı arabirimini zenginleştirmek mümkün. Ancak binlerce eklentinin arasında öyleleri var ki direkt olarak kullanıcı adınızı ve şifrenizi kaydedebiliyorlar ve aslen bu bilgileri ele geçirmek için hazırlanıyorlar. Aslında bu yöntem daha ziyade amatör oyuncuları hedef alıyor. Örnek vermek gerekirse *World of Warcraft* için hazırlanan *QuestHelper* eklentisinin otomatik güncellenme özelliği olan exe'li kurulum sürümü, sadece DVO'larda aktive olan bir keylogger'la beraber geliyor ama kurulumu olmayan standart eklentide bu yok.

ÇÖZÜM

Eklentilerinizi her zaman ama her zaman güvenilir kaynaklardan indirin, hatta oyunun eklenti dilini biliyorsanız kendiniz eklenti yazıp onları kullanın. Örneğin *WoW*, *Age of Conan* ve *Warhammer Online* oyuncularının tercihi curse.com olmalı. Zira en güvenilir site burası. Siz yine de temkinli davranın ve eklentilerinizi güncel tutan Curse Client'ı yüklemeyin, manuel güncellemeler yapın. Eklenti yüklerken ise hiçbir şekilde .exe dosyalı kurulumu olan eklentiler kurmayın. Yüzde 90 bir şey vardır onun içinde. Oyununuzun arabirim dosyalarına bakın, eklenti paketinde o türden başka bir dosya varsa eklentiyi kurarken iki kez düşünün (ve sonra vazgeçin).

TEKNİK 3: ÇAKALLAR

Bu arkadaşlar aslında başlangıç seviyesindeki devasa online oyuncuları için en tehlikeli olanlar. Hiçbir şekilde trojan veya keylogger kullanmadıklarından, bilgisayarınızdaki en iyi güvenlik programı bile bu arkadaşların önüne geçemez ama azıcık bilgi sahibi olan biri için de yaratabilecekleri tehlike seviyesi sıfıra yakındır. Herhangi bir şeyi bahane edip "şifreni ver hemen çözeyim abi" diyerek bilgilerinizi ele geçirebilirler. Bazen o kadar ikna edici olabiliyorlar ki, kredi kartının şifresini bile verenler var bunlara. Bir de bu tiplerin bazıları işi ilerletip şirket ve altın çiftçiliği stüdyoları bile kurmuş durumda. "Beş dakikada beş bin altın karakterinizde!" nidaları her devasa online'ın genel sohbet penceresine spam olup yağıyor. Daha fenası, bunların saadet zinciri benzeri uygulamalarına kapılıp daha çok oyun içi para için hesabını kaptıranların sayısı hiç de az değil. Bunun öyle alengirli bir çözümü falan yok, detaylı olarak çözüm paragrafı yazmıyorum, zira tek bir çözümü var: Akıllı olun. Hiç kimse, oyun yöneticileri bile şifrenize ihtiyaç duymaz. Ha ama "ben dayanamıyorum, son seviyeye kadar biri benim yerime gelsin oynasın" deyip hem oyundan zevk alma işini hem de hesabınızın güvenliğini riske atmak istiyorsanız aklıma gelen tek çözüm, en yakın psikologdan destek almanız.



Oyunu daha güzel ve kullanışlı bir arayüzle oynayayım derken hesabınızı kaptırmayın, eklentilerinize dikkat edin.

Hiçbir GM arayüzü böyle dandik olmaz. Böyle çakallıklara yem olmayın.



TEKNİK 4: OYUN YÖNETİCİLERİ <GM>

Dosyanın bu kısmı biraz komplo teorisine kaçıyor ama çoğu vakada bir şekilde ve nedense işin ucu oyun yöneticilerine uzanıyor. Hani UFO'ların olduğunu biliyoruz ama resmi ve fiili kanıt olmadığı için inanırken bir kez daha düşünüyoruz ya, buna benzetiyorum bu durumu. Hack olaylarının arkasında oyun yöneticilerinin olduğu çok konuşuluyor ama kanıtlanamıyor. Kanıtlansa bile oyunun yapımcıları/yayıncıları bunu rahatlıkla inkâr edebilecek durumda. Hatta bazı oyunların bizzat yayıncılarının hesapların hacklenmesinde birinci dereceden rol oynadığı gibi de bir ihtimal var ki insanın tüylerini diken diken ediyor. *World of Warcraft*'ta milyonlarca kişi arasından 300 kişilik bir loncanın başkanının hacklenmesi, *Knight Online*'da sunucunun en iyi karakterinin (satılsa yaklaşık iki bin – üç bin dolar edecek bir karakter) hacklenmesi çoğu oyuncuya göre tesadüflere bağlanacak bir iş değil. Bu iddialara bakılırsa, oyun yöneticileri arasında birileri var ve hacker'lara, altın çiftçisi diye geçinen hack gruplarına bilgi akışı sağlıyorlar. Görmesek de, duymasak da ortada böyle bir acı gerçek varsa bile kimsenin sesini çıkaramayacağı ortada. Yapımcının ya da yöneticinin açığını bulsanız da kime şikâyet edeceksiniz ki? Onları destekleyen oyun yayıncılarına mı? Belki göstermelik olarak bir kişi işten çıkarılacak, onlarcası kaldıkları yerden devam edecek. Çözümü mü? Yok.

MÜŞTERİ SERVİSLERİ

Hack'lendiğinizde sizi lonca arkadaşlarınız veya hacker'ların yakın aile çevresi kurtaramaz (boşuna küfretmeyin). Kendinizi meydanda anadan üryan bir şekilde bulduğunuzda kapısını yumruklamanız (kibarca da çalabilirsiniz) gereken kişiler oyun yöneticileri. Peki ama bu oyun yöneticileri ve hacking'e karşı verdikleri destek ne kadar yeterli? Maalesef çoğu devasa online'da hack'lendiğinizle kalıyorsunuz. Devasa online oyunların lokomotifi olan *World of Warcraft*'ın müşteri servisi bile rezil durumdayken haliyle diğer büyük oyunların servisleri de bu kulvarda Blizzard'dan aşağı kalmıyor. Üç ay boyunca hack'lendim konulu e-posta'ya cevap vermeyen, sonra da "üzgünüz üç ay öncesinin olayıysa geri veremeyiz item'larınızı" diyen tek bir kurum gördüm o da Blizzard'dan başkası değil.



300 kişinin onca aylık emeğini çöpe atan firmadan bahsediyorum, Blizzard'dan. *Warhammer Online*'da ise bir ticket atıp günlerce beklemeniz olası. Bunun tam tersine gayet küçük, kendi halinde takılan bazı devasa online oyunların müşteri servisleri, oynamak için para döktüğünüz oyunlarınkine göre kat kat daha iyi durumda. Bir devasa online'a başlayacaksanız müşteri servisi konusuna özellikle dikkat etmelisiniz. *World of Warcraft* ve *Warhammer Online* bu konuda en yetersiz oyunların başını çekiyor. *Knight Online* da geçtiğimiz senelerde sabıkalı pozisyonundaydı ama son aylarda durumu oldukça düzeltmiş durumda.

DVO'LARDA HACK SİBER SUÇ OLABİLİR Mİ?

Yazının girişinde anlattığım hikâyeyi hatırlayın, sizi soyan eleman hırsızdır değil mi (standart bir hırsızdan farklı olarak sizi Taksim Meydanı'na kadar taşımasını işgüzarlığına verin)? Evinize girip eşyalarınızı çalan tipler hapse girmiyor mu? Peki neden sanal dünyada evinize girip eşyalarınızı çalanlar (oyun mekanikleri dışında) suçlu sayılmasın? Sanal dünyadaki karakteri soyma diye bir yasa olmasa da, bildiğiniz gibi özel hayata tecavüz gibi bir yasamız var (uygulanıyor mu uygulanmıyor mu, bunun cevabı bir televizyon kadar yakında). Ancak oyun firmaları bu hacker'ların bilgilerini vermediği (çoğu oyunda hesaba nereden girildiği gizlilik anlaşmasına göre saklıdır ve üçüncü şahıslara verilmez) ve tüm dünyada bu konuyu siber suç olarak nitelendiren ortak bir yasa çıkmadığı sürece devasa online hacker'ları, daha doğrusu günümüzün hırsızları elini kolunu sallayarak sanal meydanlarda daha çok cirit atar… Bir kullanıcı yüzünden milyonlarca insanı mağdur duruma düşüren site kapatma cezalarını gördükçe bu konuda yetkililerden yardım istemek de iyi bir fikir gibi gelmiyor gerçi. Günün birinde, oynamak için açtığınız WoW'un ana menüsünde "bu oyuna erişim mahkeme kararıyla engellenmiştir" yazdığını düşünsenize…

SIK GÖRÜLEN VİRÜSLER VE TEMİZLEME YOLLARI

Trojan-PSW.Win32.OnLineGames.oz

Bu Trojan, explorer.exe içine LgSy0.dll veya Kavs0.dll dosyalarını kullanarak sızar. Oynadığınız sunucu, kullanıcı adınız ve şifreniz, PIN numaranız gibi DVO'lardaki kritik bilgileri depolayabilir. Hatta Kaspersky'ın alarm penceresini bile engelleyebilir. Görev yöneticisine girdiğinizde Winlog0n.exe, LgSy0.dll veya Kavs0.dll işlemlerini görüyorsanız sizde bu virüsten var demektir. Temizlemek için önce görev yöneticisinden işlemi sonlandırın. Daha sonra Kayıt Defteri'ni açıp *[HKCU\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run]* dizinindeki *"<rasgele karakterler>" = "%Temp%\winlog0n.exe"* girdisini silin.

Trojan-PSW.Win32.OnLineGames.lfi

Bu arkadaş direkt olarak oyunlarda bastığınız her tuşu kaydeder. Özellikle *WoW* ve *Maple Story* oyuncuları bu elemana dikkat etmeli. Kendisi tüm anti-virüs yazılımlarını kapatmaya çalışır. Hepsinden kötüsü bilgisayarınızdaki her türlü depolama aygıtının (flash diskler, sabit diskler, vs.) ana dizinine *n1deiect.com* ve *autorun.inf* dosyaları atarak bilgisayardan bilgisayara bulaşır. Autorun sayesinde bilgisayarınızla beraber açılmayı hedefler. Temizlemek için önce ana sistem dizininizdeki (X:\Windows\system32 gibi) *amvo.exe* dosyasını uçurun ve bilgisayarı yeniden başlatın. Sonra Kayıt Defteri'ne girip girdileri aşağıdaki gibi değiştirin (köşeli parantezler dizini belirtir):

- [HKLM\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\Advanced\Folder\Hidden\SHOWALL] - *"CheckedValue" = "0"*
- [HKCU\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\Advanced] - *"Hidden" = "2"* - *"ShowSuperHidden" = "0"*
- [HKCU\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Pocilies\Explorer] - *"NoDriveTypeAutoRun" = "0x91"*

Tekrar sistem klasörüne gelip *amvo0.dll* dosyasını silin. Geçici dosyalar klasörünüzü (Temp) temizleyin. Tüm disklerinizde *n1deiect.com* ve *autorun.inf* dosyalarını uçurun.



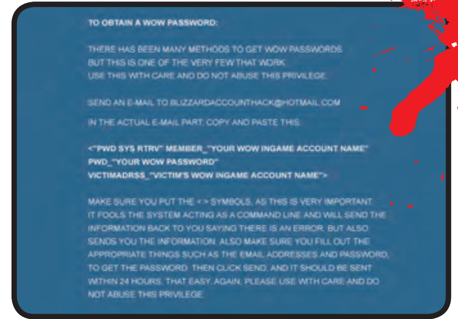
DVO hesap hırsızlığının gerçek hırsızlıktan hiçbir farkı yok. Hem oyun yapımcılarının hem de yasa koyucuların bu konuda bir şeyler yapması şart.



Eğer şifrenizi yanlış girmediğinizden eminseniz korkmaya başlayın, belli ki hesabınız kötü ellere düşmüş.







TO OBTAIN A WOW PASSWORD:

THERE HAS BEEN MANY METHODS TO GET WOW PASSWORDS
BUT THIS IS ONE OF THE VERY FEW THAT WORK.
USE THIS WITH CARE AND DO NOT ABUSE THIS PRIVILEGE.

SEND AN E-MAIL TO BLIZZARDACCOUNTHACK@HOTMAIL.COM

IN THE ACTUAL E-MAIL PART, COPY AND PASTE THIS:

<"PWD SYS RTRV" MEMBER_"YOUR WOW INGAME ACCOUNT NAME"
PWD_"YOUR WOW PASSWORD"
VICTIMADRSS_"VICTIM'S WOW INGAME ACCOUNT NAME">

MAKE SURE YOU PUT THE < > SYMBOLS, AS THIS IS VERY IMPORTANT. IT FOOLS THE SYSTEM ACTING AS A COMMAND LINE AND WILL SEND THE INFORMATION BACK TO YOU SAYING THERE IS AN ERROR, BUT ALSO SENDS YOU THE INFORMATION. ALSO MAKE SURE YOU FILL OUT THE APPROPRIATE THINGS SUCH AS THE EMAIL ADDRESSES AND PASSWORD, TO GET THE PASSWORD. THEN CLICK SEND, AND IT SHOULD BE SENT WITHIN 24 HOURS. THAT EASY. AGAIN, PLEASE USE WITH CARE AND DO NOT ABUSE THIS PRIVILEGE.

AZEROTH'DA HACK DOLU BİR GÜN...

DAVULUN YAKINDAN GELEN KÖTÜ SESİ

Bir yıl önce Blizzard'ın yayınladığı yama dosyasının içinden trojan çıkmıştı. Ancak Blizzard bunun bir dosya imzası olduğunu ve kimseye zararı dokunmayacağını açıklamış, anti-virüs programı üreticilerine bu dosyanın veritabanlarından çıkarılması konusunda baskı yapmıştı. Nasıl olduysa yama yayınlandıktan iki gün sonra bilgisayarında bu trojan'ı bulan birisi durup dururken hack'lendi. Alın size komplo teorisi. Blizzard'a çok da yüklenmek istemiyorum, geçmişte münferit olaylar yaşanmış olabilir ama bunların devam ediyor olması biraz garip.

Aylar önce Oyunezer'de bu konuda girişmiştim oyuna hatırlarsanız. Hatırlamayanlar ve okumamış olanlar için kendi başımdan geçen o hikâyeyi anlatmak istiyorum. Oyungezer WoW loncası zamanında 300 kişiydi. O raid senin bu raid benim koşturup duruyorduk, ben de loncanın başkanıydım ve bu sayede bankanın ağzına kadar dolu dört sekmesine de tam yetkim vardı. Gece uyurken karakterimi Nagrand'da bırakmıştım, oyuna tekrar girdiğimde Orgrimmar'da, bankanın önündeydim. Daha n'olduğunu anlamadan acı bir whisper aldım: "Berkant, bankayı soydun abi dün gece." Çantamı açıp baktım hemen, bomboştu. Hemen logout oldum ve bir Fransız sunucusunda "Xgjksjfxzasfeg" adında bir karakterimin olduğunu görüp şok üstüne şok geçirdim. Aylardır kastığım sevgili karakterim Vulherin ve daha da kötüsü tüm Oyungezer loncasının bankası bir hırsıza gitmişti. Apar topar GM'e ticket attım, saatler sonra gelen cevapla beni internet sitesine yönlendirdi. İnternet sitesinden mesaj attım, yetmedi hesap servisine e-posta attım. Üç ay sonra gelen cevapta "üzgünüz, olayın üzerinden üç ay geçtiği için eşyalarınızı veremiyoruz" yazıyordu. Önce kalkavi bir küfür ettim, sonra oturup oyunuma devam ettim. Çünkü olan olmuş ve Blizzard yüzünden 300 kişinin aylardır döktüğü emek ziyan edilmişti. Ama şu soru işareti hala kafamda duruyor: "Milyonlarca kişi arasından nasıl olur da Çinli altın çiftçileri 300 kişilik bir loncanın başkanını seçer?" Bu işte cidden bir gariplik var.

WOW'DA HACKLENMEMENİN ANA KURALLARI

↗ Sakın ama sakın karakterinizi *Powerleveling* sitelerine vermeyin çünkü bu sitelerin hepsinin amacı şifrenizi ele geçirmek. Karakterinizi aldıktan iki hafta sonra hesabınızı ele geçiriyorlar. Zira gizli soruyu bile değiştirmiş oluyorlar.

↗ Karakterinize asla altın satın almayın. Birincisi Blizzard bunu fark ederse sizi sorgusuz sualsiz banlıyor. İkincisi hacklenme ihtimaliniz çok yüksek çünkü para kassın diye altın çiftçilerine şifrenizi veriyorsunuz.

↗ Resmi WoW sitesi haricinde hiçbir yere kullanıcı adınız ve şifrenizle giriş yapmayın.

↗ Açık arttırma sitelerinden hesap satın almayın. Alırsanız da tüm bilgileri değiştirin.

↗ QuestHelper başta olmak üzere WoW'la ilgili hiçbir eklentiyi .exe dosyasından kurmayın veya otomatik güncelleştirmelerini çalıştırmayın. .lua, .toc ve .xml dosyaları dışında bir eklenti dosya uzantısı yoktur. Eğer kullandığınız eklentiler arasında bunlardan başka (resim ve ses dosyaları hariç) dosyalar varsa, anti-virüs yazılımınızla iyice bir tarayın.

↗ Eklentilerinizi www.curse.com adresinden indirin, en güvenli eklenti sitesidir.

ÇOK PİS HACKLENDİM, NE YAPMALIYIM?

www.tinyurl.com/ogzhack1 adresine girip gizli sorunuzu cevaplayarak şifrenizi sıfırlayın. Eğer gizli cevabınızı hatırlamıyorsanız **www.tinyurl.com/ogzhack2** adresine girip Blizzard'a e-posta atın. Her şey güzel, oyuna girdiniz ama eşyalar yok. İşte o zaman GM'e ticket atın, durumu anlatın ve hacklenmeden önce en son ne zaman oyuna giriş yaptınız, ne zaman çıktınız, hangi eşyalar yok (özet geçseniz yeter), şifrenizi biriyle paylaştınız mı, şüphelendiğiniz birileri var mı, anlatın. Eğer GM'e hack'lendiğinizi kanıtlayabilirseniz, hesabınız kilitlenecek ve araştırma için kapalı kalacaktır. Bu sürede eşyalarınızdan bir kısmını kurtarabilirsiniz de.

WORLD OF WARCRAFT'IN ÜÇ KIRMIZI IŞIĞI

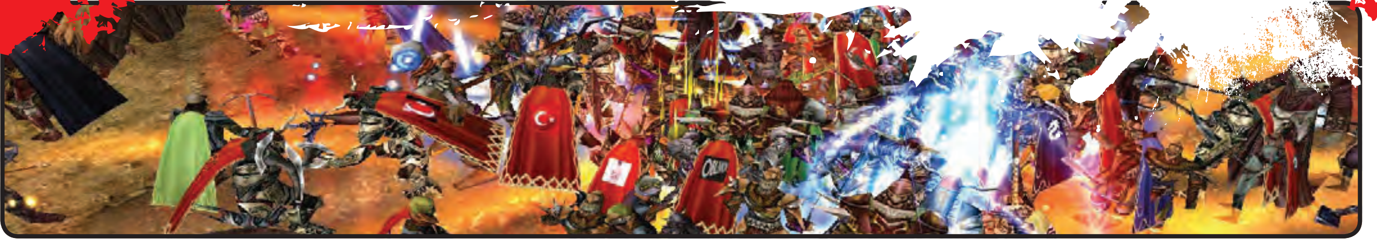
↗ Hack'lenen hesapların dondurulma süresi çok uzun. Bazen bekleme süresi üç günü buluyor. Bu süre içinde hacker'ın hesap dondurulmadan önce birçok loncaya girip onları da soyma olasılığı artıyor. Asla anında kilitlenen bir hesap görmedim.

↗ Hack'lenen karakterlerin eşyaları ve diğer kayıpları asla tam olarak iade edilmiyor. Belki de halihazırdaki oyun mimarisi buna izin vermiyor ama kardeşim iki ek pakettir şu konuyla ilgili bir şey yapmadınız mı hala?

↗ Oyun içinden hack'lendiğinizi bildirebileceğiniz bir sistem yok. Herhangi bir GM'e ulaşsanız da bir web sitesi adresi veriyor. Daha da beteri eğer siz oyunda değilseniz veya uzun süre girmezseniz hesabınız iyice tecavüze uğrayabilir çünkü lonca arkadaşlarınız GM'e mesaj atsa bile siz gelmeden hesabınızla ilgili bir şey yapılmıyor.



İster inanın ister inanmayın, böyle bir kitap var dünya üzerinde.







KNIGHT ONLINE'DA SIRADAN BİR GÜN…



KINIT'İMİ KAÇIRDILAR, SUYUNA DA BİLAV BİŞÜRDÜÜLER!

Biliyorum, çoğunuz *Knight Online*'ı sevmiyorsunuz. Oynamadınız, oynamayı düşünmüyorsunuz. Oynadıysanız da ya memnun kalmadınız ya da doğrudan kaçarak uzaklaştınız. Açık açık nefret ediyor ve bunu her fırsatta dile getiriyorsunuz. Hatta belki de "arkadaşlar, soyuldum!" diye yakınanlara şakayla karışık da olsa "hak etmişsin" demekten çekinmiyorsunuz. Gerçekte nefret beslediğiniz olgunun farkında değilsiniz veya görmezden geliyorsunuz ancak haklısınız; *Knight Online* deyince akla belli başlı "etiket"ler geliyor ve bunlardan biri de hack mevzuu. Yine de *Knight Online*'ın diğer oyunlara göre daha fazla açığı olduğunu ya da kendine özel bir hack yöntemi barındırdığını söylemek doğru olmaz. Sonuçta her şey insanlık kavramında ve bilinç faktöründe bitiyor ve ne yazık ki *Carnac* dünyası her iki konuda da sıkıntı çekiyor.

ALİ ATA BAK! ORADAN ORANTI KUR!

Oyunda en çok rastlanan hack yöntemi trojan salmak ki oyunun trojan'la tek bağlantısı da basit bir orantıdan ibaret. Üçüncü parti yasadışı uygulamaları kullanan oyuncuların sayısı fazla olunca bu uygulamalara eklenen virüslerin bulaştığı hesapların sayısı da haliyle fazla oluyor. İkinci sırada internet kafeler ve onların hiç de güvenli olmayan bilgisayarları geliyor. Ben şahsen kendi evimdeki sistemin güvenliğinden emin olamıyorken gidip de her gün yüzlerce kişinin oturup kalktığı bilgisayarlardan birinde şifremi yazmam, size de yazmanızı tavsiye etmem. Ama *Knight Online* bir kafe oyunu, dolayısıyla internet kafe sahibi değilsek bu konuda yapabileceğimiz pek bir şey yok. Üçüncü ve son sırada ise iş başındaki süper zeki insanın ikna etme yeteneğine ve kurbanın saflık derecesine bağlı bir yöntemler yelpazesi var (kandırıkçılık genlerinizde varsa kullanmanız gerek, değil mi? Değil). Kullanılan yalanlar arasında en sık rastlananlar sahte GM'ler ve yine sahte internet siteleri. Oyun yöneticilerinin yetkileri arasında *Lunar* kapılarını açmak olmadığı gibi (her savaş öncesi oluşan kalabalıkta bıkmadan "aha cüzdanımı çaldılar!" esprisini yapanlara selam olsun), kendileri herhangi bir kontrol yapmaları gerektiğinde de sizin şifrenize ihtiyaç duymazlar, bilginize. Sahte internet siteleri ise çoğunlukla kullanıcı bilgilerini girip onaylarsa "yeni keşfedilen ama daha yöneticilerin farkına varmadığı, sevap olsun diye paylaşılan ve hiçbir karşılık beklenmeyen" yöntemler vasıtasıyla yüksek miktarda oyun içi para veya seviye kazandırdığı öne sürülen basit fikir formlardan oluşuyor. Bari buna inanmayın diyesi geliyor insanın. En azından farklı bir hesap açıp onun üzerinde deneyin yahu; ben denedim oradan biliyorum (: Tüm bunların dışında bir zamanlar "trade hack" ve benzeri isimlerle anılan yöntemler de barındırıyordu *Knight Online* ama o kadar uzun zaman önce yamandı ki bu açıklar, bugün ancak uzak bir galaksinin üzerinden kayan sarı yazılar vasıtasıyla hatırlayabiliyoruz.



ŞÖVALYELER! İLK HEDEFİNİZ...

Knight Online'ı ve oyuncu kitlesini neden beğenmiyoruz? Ben size söyleyeyim: Çünkü yeri geldiğinde pelerinimizde bayrağımızı gururla taşıyoruz ama *transformation scroll* kullanarak rastgele insanları güçlü yaratıkların ortasına ışınlayarak sırf gıcıklığına öldürtmek gibi rezil bir olayı bile akıl edip utanmadan uygulamaktan da geri kalmıyoruz. Oyunun bir suçu yok, kendimizi kandırmayalım. Mesele her geçen gün aklımızın *çalıştığı* yeni bir cinliği daha keşfetmenin verdiği dayanılmaz hissiyatı yaşıyor olmamız.

Şimdiye kadar bana, güven kavramını en çok sorgulatan şey *Knight Online* dediğimiz şu oyun olmuştur herhalde. Teorik olarak insanların bize güvenmesini istiyorsak bizim de onlara güvenmemiz gerekiyor ama gelin görün ki duyduğunuz güven miktarı ile bir gün sırtınıza hançeri yeme ya da kendinizi çölün ortasında çırılçıplak bulma ihtimaliniz doğru orantılı. Oyun falan değil hayat bu, işin sırrı hep o ipin üzerindeki dengeyi sağlamakta yatıyor. İki yıl kasıp kazandıklarınızı iki dakikada kaybetmek istemiyorsanız her zaman dikkatli olmanız gerek ama *oyunun* keyfini çıkartmak için yapabileceğiniz yegane şey, az da olsa o riske girmek.

Knight Online'ı evinizde oynamak, internet kafelerde oynamaktan daha güvenlidir.



EKRAN DIŞI

Oyun = Hayat

Yeni yıl bu sefer çok daha özel, çünkü dergimiz geçen ay bir yaşını doldurdu. Bizi tekrar çocukluğumuza, dergi çıkarmaya dair o ilk heyecanlarımıza döndürdüğünüz için çok teşekkürler. Umarım oyuncu tavrımızı kaybetmeden daha uzun yıllar hep beraber oynarız ve oynatırız (kafayı değil). Dünyada yepyeni oyunların ve oynama biçimlerinin çıktığı ve oyunların artık çok daha ciddiye alındığı şu günlerde Türk oyun tasarımcıları da bağımsız girişimleriyle seslerini duyurmaya başladı. En iyisi sürprizlere hazır olmak. Neyse, kuzenim Ata'dan daha fazla rol çalmamak için lafı uzatmıyorum. Hepinize iyi seneler!

EKRANDIŞINDAKİLER

136 - BATMAN SÜRPRİZİ
Why so serious? Çünkü bu defa işin ucunda nefis ödüller var!

137 - İÇİMİZDEKİLER DIŞIMIZDAKİLER
Berkant'a anlat dedik, şarkı söylemeye başladı. Bu adam müzik dinlemekten başka n'apar acaba?

138 - RÖPORTAJ: ÖMER MADRA
Bir cümlede bireysel sorumluluktan girip Kyoto'dan çıkmayı nasıl başardınız Sayın Madra?

140 - SHURIKUROODO
Frontier evreniyle hâlâ yollarınız kesişmediyse bu son şansınız olabilir. Macross Frontier, 25'inci yıl şerefine anime sayfalarımızda.

142 - N.E.M
Göktuğ'un bu ay bir konuğu ve Rammstein diye bir konusu var.

152 - EN SEVDİĞİM
Muder metinlerini geleceğe yazdığı için biz okuduklarımızı bu sayfada özetlemek konusunda zorlanıyoruz :)

Pendragon – Pure

NEO-PROGRESSIVE YA DA "ESKİSİNİN SORUNU NEYDİ Kİ?"

Progressive çok geniş bir terimdir. Belli bir plan gütmemeyi, dinamik bir ritimsizliği gerektirir. Progressive'i bilmeyenlere, prog'u alt türlere ayırmak her daim zor gelmiştir. Bu yüzden de pek çok kişi tarafından 2008'in prog albümü olarak adlandırılan Pure'dan önce, Pendragon'un türünden bahsetmek istiyorum. Zira neo-progressive eclectic'e kıyasla hiç sevdiğim bir tür değil ve eğer onun bir örneğini size dürüstçe tanıtacaksam niye sevmediğimi açıklamam gerekiyor.

Neo-prog, adından da anlaşılacağı üzere yeni bir tür, en azından nispeten yeni. Fakat diğer bir tür olan new prog ile alakası yok. New prog (ki en ince örnekleri *Pure Reason Revolution*'un Dark Third'i ve *Oceansize*'ın Frames'idir kanımca) canlı ritimler içeren ve genelde zihnimde kavuniçi bir imge bırakan bir türken, neo-prog daha gridir. Gitar tınıları daha köşeli ve keskindir, new prog'un dalga hissinin yerine daha planlı bir his alırsınız şarkılardan. Dolayısıyla da bu tür, emprovize anlamsızlığın dünya üzerindeki en yüce anlam olduğuna inanan beni iter ama aranızda math metal, post rock gibi türleri seven varsa belki bu planlı kompozisyonlara vurulanlar onlar olabilir.

İşte elimizdeki albüm de bu türün kalıbına harfiyen uyuyor. Benim albümü sevememenin sebebi de bu, her şey çok mükemmel. Tangent'ın şarkı ortasında durup "n'oldu bana, yanlış bir yerden mi döndüm" diye soran kırık hissi yok Pendragon'da, hiçbir zaman da olmadı. Pure Reason Revolution'ın heyecandan kaynaklanan kontrol yitirme konseptine yaklaşamıyorsunuz, müzikal olarak kusursuz sololar ve yerine oturtulmuş vokaller var. Eğer seviyorsanız, tabii ki deneyin ama benim gibi kırık saatlerin büyüsünü seviyorsanız, tavsiye etmem. ***-Yiğitcan***





Franken Fran

İHTİYACINIZ OLAN GENİŞ BİR ESPRİ ANLAYIŞI VE DAYANIKLI BİR MİDE

İmkânsızı başaran doktor olarak tanınan *Profesör Madaraki* bir süredir ortalarda yoktur. Seyahatte olduğu söylenen Madaraki'nin koca malikânesine ve tüm laboratuvarına ise yarattığı onlarca mucizeden biri olan Fran bakmaktadır. İhtiyacı olduğunda kendine fazladan kollar monte edebilen, bedene göre kafasını değiştirebilen ve daha nice şekle giren Fran aslında çok yetenekli ve bilgili bir başka araştırmacıdır. Profesör dönene kadar ne kadar becerikli olduğunu kanıtlamak adına her bölümde karşısına tesadüfler sonucu çıkan insanların garip isteklerine olmadık çözümler üretmeye başlar. Kendi çapında ölüleri diriltir, insan bedenlerini değiştirir, ayaküstü komplike estetik operasyonları yapıp yoluna devam eder. Karşısındakinin hiçbir itirazını kabul etmeden hızla gerçekleştirdiği tüm bu çılgınlıkların sonucu ise her zaman farklı bir korkunçlukla noktalanır ama son gülen daima iyi bir şey yaptığını sanan Fran'dir.

Franken Fran'i ilk duyduğumda kesinlikle bu hikâyenin altından toplumsal bir mesaj çıkacak diye bekliyordum. Mesajı geçtim, Fran'in deneyden başka bir şeyi önemsemediğini fark etmem çok uzun sürmedi. Başta da dediğim gibi, bu aslında komedi amaçlı yazılmış bir manga fakat içindeki komediye nereden baktığınıza bağlı. Okurken oldukça rahat düşünmeye çalışmalı, operasyon sahnelerini kaldırabilmeyi ummalı ve kesinlikle herhangi bir mantık aramamalısınız.

Takıldığım nokta ise hikâyenin başından beri profesörün "bir iş gezisinde" olduğunun söylenmesinin altından bir şey çıkıp çıkmayacağı. Sanırım profesörün eve dönüşüyle biten *"mutlu son"* Fran için fazla sıradan olacaktır, bu yüzden de umarım ilginç bir şey çıkar bu seyahatin altından. ***-İpek***

Replikas – Zerre

GÖKÇEADA-NEW YORK HATTI

Replikas'ın beşinci albümü *Zerre* geçtiğimiz ay raflarda yerini aldı. 12 şarkının yer aldığı albümü ilginç yapan yanlarından biri, kaydedildiği stüdyo. Grup üyeleri, sıradan bir stüdyoda elde edilebilecek seslerin ötesine geçmek ve farklı mekânların akustiğinden yararlanmak için Gökçeada'da eskiden yarı açık cezaevi olarak kullanılan bir binayı stüdyo haline getirerek albüm kaydını burada gerçekleştirdi. Mastering (albüm kaydının son halini aldığı aşama) ise New York'taki ünlü West West Side stüdyolarında yapıldı. Replikas'ı mutlaka sahnede canlı olarak izlemenizi tavsiye ederim, izleyemeyecek olanlar içinse önümüzdeki aylarda röportaj sayfalarımızda küçük bir sürprizimiz olabilir. ***-Damla***



Dream (Bi-Mong)

TERK EDİLDİM, RÜYA GÖRDÜM

Rüya adıyla FilmEkimi'ne konuk olmuş (ben bilet bulamamıştım) ve sonrasında da birkaç salonda kendine yer edinebilmiş, klasik olmayan bir **Kim Ki-duk** filmiyle karşı karşıyayız. Şahsen Kim Ki-duk sinemasını çok severim ama açık konuşmak gerekirse koyu Kim hayranı olmayanların *Breath, Time* ve *The Bow*'u sevebileceklerini pek sanmıyorum. Dream de bu kervana girebilecek bir film maalesef ama buradaki "maalesef"i, tabii ki ustanın eski filmlerini (mesela *Spring, Summer, Autumn, Winter... and Spring* veya *3-Iron*) baz alarak kullanıyoruz, yoksa kötü bir yapım değil Dream. Sadece alıştığımız Ki-duk stilinden biraz uzak.

Filmin konusu ilginç; **Joe Odagiri** (Jin) rüya gördüğü zaman **Na-yeong Lee** (Ran) bir nevi uyurgezer konumunda bu rüyanın içine dahil olur. Yani Jin rüyasında seksek oynasa, Ran bilinçsiz bir şekilde kalkıp seksek oynuyor. Tabii Kim Ki-duk sineması bu kadar temiz değil. Bu karakterler yan yana gelir, arada duygusal bir şeyler gelişir ama bu olay çok farklı yerlere uzanır ve gayet etkileyici ama *"bir şeyler eksik yaa"* dedirten bir drama dönüşür. Konu görsellikle anlatılamayacak kadar çatallı olduğundan mecburen konuşmaları takip ediyoruz alışık olmadığımız şekilde. O bildiğimiz ışık-gölge oyunlarına da bu sefer pek yer vermemiş Kim abimiz. Erkek karakterin aşkını, kadın karakterin nefretini kostümlere ve biraz da dekora yansıtmış ama sadece o kadar. İmge sayısı ve metaforlar gayet az ve rahat bir kafayla filmi çok rahat anlıyorsunuz [ki bir Kim filmi ilk izlemede anlaşılmamalı :)].

Odagiri çok yetenekli bir japon aktör (bkz. *Shinobi, Sway*). Kim, çok etkilenmiş olacak ki ikinci sefer filminde bir Japon aktör kullanmış. Gayet de yakışmış filmin çehresine. Hem dramatik hem de komik bir havası var bu adamın; filmin özüne iyi adapte olabilmiş ama Na-Yeong için aynı şeyi söyleyemeyeceğim. O kaçıklığı ve lunatikliği filmin tamamına yansıtamamış. Sonlara doğru bunu biraz başarsa da performansını yeterli bulmadım. "Filmin sonu" demişken belirteyim, harika bir 15-20 dakika izleyeceksiniz ve içiniz buruk, kafanız önde filmden ayrılacaksınız; belki de bir daha izlemek istemeyeceksiniz (başakların içinde çekilen sahneye dikkat). Ben ise en az beş kez daha izlerim bu filmi, o da harika müzikleri uğruna.

DVD'si çıktığında bir şans vermenizi öneririm bu filme. Kim Ki-duk'a da biraz mola vermesi gerektiği öğüdünü de verebilirim (haha, ben ve Kim'e öğüt vermek?). *"Ah evet, aklıma güzel, manyakça bir konu geldi, hemen çekmeliyim"* demeyi bırakmalı. Bıraksın, pişsin biraz o hikâyeleri… ***-Volkan***





Godspeed on the Devil's Thunder

CRADLE'DAN BU SENENİN SON SÜRPRİZİ

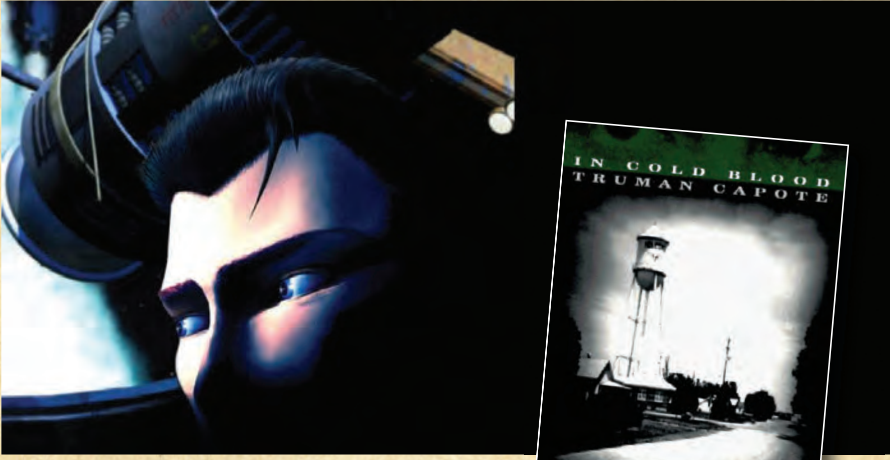
Lise yıllarında Black Metal gruplarında davul çaldığım günlerden beridir dinlerim Cradle'ı. Bazen müthiş işler çıkaran bazen de nispeten daha "dandik" albümlere imza atan bir gruptur kendileri. Grubun "has" elemanı Dani'nin karizmasından mı yoksa üzerlerindeki şeytan tüyünden midir nedir, her zaman Black Metal'in en ön saflarda yer alan gruplardan biri olmayı başarmıştır Cradle of Filth.

Geçen yıl çıkan *"Harder & Faster Thornography Deluxe"* albümlerinden sonra Cradle'dan beklediğim belki de en son şey 2008 bitmeden çıkacak yeni bir albümdü. *"Godspeed on the Devil's Thunder"*, konsept olarak Cradle'ın önceki albümlerinden bariz bir şekilde ayrılıyor. Tüm albüm aslında tek bir şeyi anlatıyor: 15 yüzyıl Fransa'sında Joan of Arc'ın silah arkadaşı, ama aynı zamanda adının önüne "seri katil", "sapkın" ve "satanist" gibi sıfatlar yerleştirilmiş olan Gilles De Rais.

Dani, röportajlarında Godspeed on the Devil's Thunder'ın bugüne kadar yaptıkları en heyecan verici ve rahatsız edici albüm olduğunu üstüne basa basa vurguluyor. Özellikle şarkı geçişlerindeki hikâye anlatımına benzer kısımlar, albümü baştan sona bir film kıvamında ve heyecanında dinlemenize sebep oluyor. Albümde yer alan 13 parça (geçiş demoları dahil) da dinlerken son derece keyif veren parçalar ama her Cradle albümünde olduğu gibi bu albümde de bir parça öne çıkıyor: *"The Death of Love"*. Ayrıca normal albümdeki 13 şarkıyla birlikte kaydedilen ancak albümde yer almayan 3 parça daha olduğunu hemen belirtelim. Albümün 2 CD'lik özel sürümünde bu 3 parçayla birlikte toplam 10 adet eski-yeni parçaya ulaşmanız mümkün.

Açıkçası CoF'in önceki işlerini ve özellikle 2006 tarihli Thornography'i sevdiyseniz GotDT'ı sevmemeniz için hiç bir neden yok çünkü GotDT'da da yapımcı olarak karşımıza Andy Sneap çıkıyor ve CoF tarzını insanın iliklerine kadar işlemesini sağlıyor. Hele ki eskilerden Dusk'ı severek dinlemeye devam ediyorsanız, Godspeed on the Devil's Thunder için yeni Dusk and Her Embrace diyebilirim ve diyorum. ***-Erce***





In Cold Blood

CAPOTE'NİN SESİ

Bugüne kadar gerçek bir hikâyeden alınmış veya tamamen uydurulmuş pek çok suç romanı okudum. Aynı şekilde birçok suç filmi de izledim, polisiye denilen türün dizi örneklerini hatmettim, yani kabaca bu türe hâkim olmak için yapılabilecek şeylerin çoğunu yaptım. Belki de bu yüzdendi *In Cold Blood*'a bu kadar âşık olmam.

In Cold Blood'da anlatılan konu yüzde yüz gerçek. İki adam, *Dick Hickock* ve *Perry Smith*, Kansas'ta dört kişilik bir ailenin evine girip gerçekten de onları pompalı tüfekle öldürüyorlar. Kitaptaysa karakterler inanılmaz bir boyutta tanıtılıyor, olayların karakterler üzerindeki etkisi kusursuz tasvir ediliyor ve elinizdekinin muazzam bir polisiye haline dönüştüğünü fark ediyorsunuz.

Capote bize, standart polisiyelerin "kim yaptı" sorusunu değil, "nasıl oldu" sorusunu sunuyor. Bir trafik kazası gördüğümüzde aracı yavaşlatıp bakmamızın sebebini analiz ediyor. Biz acının detaylarını istiyoruz, Capote ise 300 küsur sayfa boyunca bu detayları bizimle paylaşmayarak bizi kırbaçlıyor ve en sonunda paylaştığında hem katiller hem de kurbanları tanıdığımızı hissetmiş oluyoruz. Bu his o kadar etkileyici oluyor ki, ben de burada size In Cold Blood'ı önermeden edemiyorum. ***–Yiğitcan***



Zeitgeist: Addendum

KİMSE ÖZGÜR OLDUĞUNA İNANAN BİRİNDEN DAHA İYİ KÖLE OLAMAZ

Her şey 2007'de başladı. Peter Joseph adlı cesur bir Amerikalı o güne kadar fark ettiği bazı yanlışları *Zeitgeist* ismiyle ekrana taşımıştı. Geçtiğimiz aysa Amerika'nın para politikası, bankaları ve neye hizmet ettikleri, neyi engelledikleri konulu ikinci belgeselini internet üzerinden ücretsiz olarak yayınlamaya başladı.

Addendum parmağı göze sokmaktan çekinmeyen bir yapım. İsimleri ve markaları da açık açık söyleyerek herkesi boykota çağırmış ve bunu kuru kuruya da yapmıyor, size gerekli tüm belgeleri sunuyor. Bu durum, birilerini telaşlandırmış olacak ki Google bile desteğini bu yapımdan çekti çekecek, hit sayımı durdurulmuş örneğin. IMDB'de de ikinci film linkini göremedim henüz.

Fazla söze gerek yok aslında. Youtube'a gidin, Google Video'ya gidin veya resmi sitesine gidin; iki belgeseli de izleyin. Bir tokat yemiş gibi olacaksınız! ***-Volkan***



Gotham City Tutkunlarına Hediyelerimiz Var

Geride bıraktığımız senenin en çok ses getiren filmi *"The Dark Knight"*'ın etkisinden halen kurtulamadık, çok uzun süre de arkadaş muhabbetlerimizde yer edeceğe benziyor. Buradan yola çıkarak bu ay Ekran Dışı okurlarına küçük bir sürpriz yapmaya karar verdik. Tiglon'un da katkılarıyla artık Dark Knight'ı hem muhabbetlerimizde hem de üzerimizde taşıyacağız. www.oyungezer.com.tr adresindeki anketimize katılanlar arasından seçilecek 10 şanslı kişi bizden Dark Knight şapka ve tişörtleri kazanacak. Siz anketi doldurmak üzere bilgisayarınızın başına doğru yol alın, biz de dergicilik tarihinde ilk kez bir Dark Knight yazısında "Why so serious?" cümlesini kullanmamış yazar ödülümüzü almaya gideceğ… oops.









İÇİMİZ-
DEKİLER...
DIŞIMIZ-
DAKİLER...

67 gün 8 saat 41 dakika 3 saniye

Başarısız olmayı deneyip bunu başardığınızda, hangisini yapmış olursunuz?
- Berkant Akarcan



Kurabiye Ve Latte

Plan basitti; üst üste iki ay boyunca bu sayfalar Fransa'dan gelecekti. Önce Mehmet, sonra da ben… Ama olmadı, bu plan da hayatımın geri kalanı gibi altüst oldu. Zaman durdu, geri sardı kumlar, akmadı, sustu her birinin uğultusu ve sonunda bir tanesi dayanamayıp bağırdı: *"İnsan bazen vazgeçmeyi de bilmeli"*. Kendi içine bağırmadan önce bu şekilde, sağ ve sol tarafı vardı. Sol tarafa gitse acısına acı katacaktı, sağ tarafa gitse varolan acısıyla savaşmaya devam edecekti. Sol tarafında duyguları, sağ tarafında mantığı… Ve öldürdü kendini, o sırada çalan 10 Kasım sirenine dahil oldu… İstenmiyordu çünkü, onlarca kez *"gelme"* dendi ona. Zaman akıyordu tekrar ama artık tersineydi…





Ben ki psytrance, elektronik, ambient, saykedelik müzik dinleyen adam, tekrar rock dinlemeye başladım. Tabii bunda Serpil ve Tuğbek'in müzik arşivinde nice cevherler bulmamın da etkisi vardı. İki sene önceki *"çok pis rockçıyız abi"* modundayım şu sıralar tekrar. Aradığım ruhu bir kez daha müzikte bulmanın dayanılmaz hafifliğiyle yazıyorum bu satırları. Ayrılık sonrası en çok dinlediğim albümleri anlatayım size, buyurun kırık kalpler odasına…

DREDG – CATCH WITHOUT ARMS

Dredg'in üçüncü albümü Catch Without Arms, önceki iki albüme göre çok ama çok farklı. Hatta albüm direkt olarak farklılıklar ve zıtlıklar üzerine kurulu. Sadece sözlere bakarak bile bunu anlamak mümkün. Fikirlere karşı çıkılarak yazılan ve zıtlıklarla süslenen cümleler tamamıyla aşka ve sonrasına ait. Grubun vokalisti Gavin'in müthiş yorumu, Mark'ın süper delay efektleri ve Drew'in özgün basları her şarkıyı birbirinden farklı kılıyor, albümdeki bir parça asla diğerine benzemiyor. Dredg bu albümde tarzını *agresif metalden rüya gibi bir tınıya* çekerek büyük bir risk aldı ama bunun altından da beklediğimizden daha iyi bir şekilde kalktılar. Kendi türünün en iyi albümü bile diyebilirim. Ayrılık sonrası adamı toparlayan bir albüm, tüm platoniklere önerilir.



POETS OF THE FALL

Bu başarılı Finlandiyalı şairleri aslında Max Payne 2'nin bitiş şarkısı olan *"Late Goodbye"*'dan tanıyoruz. Çoğumuzun kalbine sıcak bir dokunuş yapan bu şarkı aslında onların muhteşem şarkılarından sadece bir tanesi. Signs of Life, Carnival of Rust ve Revolution Roulette adında üç tane albümleri var. Signs of Life'da amatör ruhu hissederken, Carnival of Rust'ta grubun nasıl olgunlaştığını görebiliyoruz. Revolution Roulette'te ise 90'ların tınısına bir dönüş var. Albümde Marilyn Manson, Better Than Ezra, Seven Mary Three, Nirvana ve Motley Crue'u aynı potada eritmeyi başarmışlar ama bana sorarsanız 90'larda olan 90'larda kalmalıydı. Favorim olan *Carnival of Rust* albümündeyse, gerek şarkı sözleri gerekse pürüzsüz melodileri basit rifflerle birleştirmeleri çok başarılı. Hatta arşivlik değerde.

ENTHEOGENIC & CHILDREN OF THE BONG

Tabii böyle damar şarkılardan girip özümüzü unutmuyoruz, sırada *Psy* dinleyenler için iki grup önerim var: *Entheogenic* ve *Children of the Bong*. İkisi de halüsinojenik maddelerle ilgili kavramlardan alıyor isimlerini. 90'ların en iyi elektronik grubu olan Children of the Bong, Entheogenic'e göre çok daha hareketli şarkılara ve daha elektronik bir sounda imza atıyor. Sirius Sounds adlı tek bir albümleri var. Zaten bu albümden sonra da dağıldılar. Entheogenic ise Downtempo Ambient Psychill türünün en iyi örneklerinden birisi. Ott ve Younger Brother seviyorsanız kaçmaz, sizi bu diyarlardan alıp başka yere götürür.



BİR ÇAYDANLIĞIN İÇİNDE DÜNYA TURU

1- Breathe Me – Sia [Six Feet Under OST – 2005]
2- Untitled #7 (Death Song) – Sigur Rós [album() – 2002]
3- The Burden Is Mine... Alone... - Green Carnation [The Acoustic Verses - 2006]
4- Childs Play Part I – Green Carnation [The Quiet Offspring - 2005]
5- Sang Real – Dredg [Catch Without Arms - 2005]
6- Take Me Somewhere Nice – Mogwai [Rock Action - 2001]
7- Come Clarity – In Flames [Come Clarity – 2006]
8- Late Goodbye – Poets of the Fall [Signs of Life - 2005]
9- Persephone – Cocteau Twins [Treasure - 1984]
10- Sensiz İstanbul'a Düşmanım – Gripin & Emre Aydın
11- Desert Rose - Sting [Brand New Day - 1999]
12- How It Ends - DeVotchKa [How It Ends - 2004]

70 gün 14 saat 24 dakika 53 saniye

İnsan hayatta doğruya giden yolda iki kez hata yapabilir. Ya hiç başlamamak ya da yarı yolda vazgeçmek.
- Berkant Akarcan

DIŞIMIZ-
DAKİLER...
İÇİMİZ-
DEKİLER...

Ömer Madra

Yasaklamalara Yasak Gelmeli!

DÜNYANIN TÜM SESLERİNE VE TİTREŞİMLERİNE AÇIK BİR ZİHİN -DAMLA PINAR GÖK

Anlatacak çok şeyi var, bizim de dinlemek istediğimiz çok şey. İşte bu yüzden giriş yazısını mümkün olduğu kadar kısa yazmak istiyorum ki akademisyen, yazar, aktivist, dergici ve uzun zamandır **94.9 Açık Radyo'**nun seslerinden Ömer Madra'nın bizlere yönelik çok önemli mesajlar ve derin anlamlar taşıyan cümlelerine daha çok yer kalsın.

Öncelikle internet yasaklamalarından bahsetmek istiyorum biraz. Biliyorsunuz son dönemde youtube, blogspot ve wordpress gibi sitelere ulaşım mahkeme kararlarınca engellendi. Bu yasaklamalar hakkında ne düşünüyorsunuz?
İnsanların temel hak ve özgürlüklerini uzun yıllardan beri hem pratikte hem de akademik olarak savunan ve bu konuda doktora tezi de dahil olmak üzere birçok kitap yazmış biri olarak söyleyebileceğim tek bir şey var: *"Yasaklamalara yasak gelmeli"*. Yaşadığımız demokrasinin, daha doğrusu kurmak ve geliştirmek istediğimiz demokrasinin en temel unsurudur ifade özgürlüğü. İnternet de en temel bilgi paylaşma ve yayma araçlarından biri. Şimdi, interneti kusursuz bir ağ, mükemmel bir araç olarak görüyor değilim elbette. İnternetin genel olarak bir sürü problemi olduğu aşikâr. Elbette bilgi bulanıklığına, hakiki olmayan, gerçeklere dayanmayan olgulara ve çok tatsız propaganda amaçlı çeşitli çıkarlar lehine kullanılmasına yol açan, çocuk pornografisi ticareti gibi iğrenç emellere hizmet eden bir tarafı da var. Bu tarafın hem ulusal hem de uluslararası hukuki düzenlemelerle mutlaka önüne geçilmesi gerekir. Buna karşılık Türkiye'de, tuhaf bir geleneksel yaklaşım olduğunu da söyleyebileceğimiz bir yasaklama anlayışının egemen olduğu görülüyor. Mahkemeler, genel olarak maalesef yeterli donanıma sahip olmadıkları gibi, özgürlükçü bir hukuk yorumu yapmaktan da uzak. Dolayısıyla çok daraltıcı ve özgürlükleri kısıtlayıcı kararlara imza atıyorlar, çeşitli blogları, hatta dünyanın en büyük sitelerini yasaklamakta hiçbir sakınca görmüyorlar. Mesele bence internetin hayatımıza getirmiş olduğu büyük potansiyelin çok gerisinde kalmış olmaları. İnsanlar ve özellikle iktidarlar, en çok bilmedikleri şeylerden korktukları için burada da özgür düşüncenin yayılmasından tereddüt duyuyorlar ve maalesef yargı organının da bu yasakçı zihniyet ve uygulamalara büyük ölçüde ortak olduğunu görüyoruz. *"Onlar da bir merci olsun, gelsinler Türkiye'de bürolarını açsınlar, ona göre biz de kendilerine izin verelim"* gibi Abdülhamit dönemine kadar geri götürebileceğimiz köhne ve deli saçması bir anlayışın izleri var. Bununla mücadele etmek zorundayız.

Peki bu mücadele sizce nasıl yapılmalı?
Ö.M: Örgütlenmek gerekir öncelikle. Hem internet üzerinden, hem bilfiil meclise giderek, hem de milletvekillerine sürekli yazarak yapılması gereken bir mücadele bu. Bahsettiğim yöntemler Türkiye'de çok sık kullanılmıyor ama bilgi edinme kanunu çıktı, onu zorlayarak *"nedir bu yasakların kökeni"* diye sorulmalı. İnternet çok önemli bir olanak sunuyor bu konuda, mükemmel bir örgütlenme aracı. Büyük bir süratle para da toplayabiliyorsunuz, insanları çok kısa bir süre içinde bir yerde de toplayabiliyorsunuz, meseleyi kolaylıkla izah da edebiliyorsunuz. Elimizin altında internet gibi fevkalade kullanışlı, kötüye olduğu gibi çok da iyiye kullanılabilen bir "silah" var. Bu şekilde, bu yasakların sonunu getirmemiz lazım hep beraber.

Şu anki duruma baktığımızda, sizce yeteri kadar tepki veriyor muyuz yoksa biraz duyarsız mıyız?
Depolitize olmakla, çevreyle, politikayla ve diğer sorunlarla ilgilenmemekle suçlanan bir kuşak var şu an. Her kuşak kendinden sonra gelen kuşağı





BU BÖYLE BİR SERÜVEN! BİZİM İÇİN AÇIK RADYO'NUN POPÜLER OLMAKTAN ÖTE DÖNÜŞTÜRÜCÜ BİR FONKSİYONU OLMASI ÇOK ÖNEMLİ

aynı şekilde suçlar ama katiyen de böyle değildir. Her kuşak daima bir öncekinden daha iyidir çünkü birikimsel bir gelişme var. Mesela tarih boyunca, Irak Savaşı'na başlamadan önce 2003 yılında yapılan gösteriler kadar büyük bir protesto hareketinin olmadığını görüyoruz. Henüz başlamamış bir savaşa karşı, hatta yaşadıkları konum itibariyle kendilerini de etkilemeyecek bir savaşa karşı aynı gün içinde 10 milyon insanın, aynı anda sokağa çıktığını gördük. Böyle bir şey daha önce görülmemiştir. Bunun gibi pek çok örnek daha var aslında. Avustralya'da kömür santrallerine kendilerini zincirleyen insanlar iktidar değiştirdiler. Kyoto Protokolü'nü imzalamayan, bunun iyi olmadığını savunan, çünkü kömür lobilerinin etkisinde olan bir hükümeti, yüz binlerin sokağa dökülmesi ve kömür santrallerini basması sonucunda değiştirdi insanlar. Türkiye'de de yaklaşık 170 bin kişi geçen sene internet üzerinden *"Türkiye Kyoto'yu imzala"* diye dilekçe yazdı. Görülmemiş hızda yapılan bir uygulamaydı bu. Bir buçuk ayda 170 bin imza toplandı ve ondan sonra da basılıp Meclis'e dilekçe halinde götürülüp teslim edildi. Bunlar az buz şeyler değil. Apolitik görmüyorum şu anki gençliği.

Türkiye'de internetin yaygınlaşmaya başlamasıyla birlikte internet kültürüyle yetişmiş bir *"internet kuşağı"* da meydana çıktı. Sizce nedir bu internet kültürünün bize kattıkları ve kaybettirdikleri?
Pek çok şeyde olduğu gibi, iki yönü olan bir durum bu. İnternetin bazı önemli sakıncaları var. Bu konu hakkında galiba ilk defa bu vesileyle, burada konuşuyorum. En önemli sakıncalarından bir tanesi bizim de çok meraklı olduğumuz o *"komplo teorileri"ne kolaylıkla zemin yaratabilmesi*. İnternet üzerinden yapılması çok kolay bir şey bu, bir tıkla sınırsız ölçüde metne ve görüntüye ulaşma imkânı veriyor internet. Bu durumda da herhangi bir kaynak taraması yapmadan, gerçek bilgi araştırması yapmadan tek bir Google araması sonucunda binlerce sonuç, pek çok komplo teorisi çıkabiliyor insanın karşısına. İnternetin bence en önemli dezavantajlarından biri bu. *"Asılsız şehir efsanesi"* diye adlandırabileceğimiz belgelerin büyük bir süratle yayılması ve tekrarlanması, bunların bir süre sonra inandırıcılık kazanmasına yol açıyor. Bir bakıyorsunuz, dünyanın öbür ucundan benzeri bir metin ya da aynı metin bir daha geliyor karşınıza. Bunun sonucunda da en ufak bir araştırma yapmadan *"haa o zaman artık bu tamamdır"* diye düşünüyor insan. Diyorlar ki mesela: 11 Eylül'de o kuleler öyle çökemezdi. Bunu söyleyen adam sanki kuantum fizikçisi. Bunun izahını yapmak bu kadar basitse o zaman bilim niye var, mühendislik fakülteleri, teknik üniversiteler neden kurulmuş? Buna benzer olarak, *"küresel ısınma güneşteki lekelerin artmasından oldu, insan faaliyetiyle ilgisi yok"* diye birtakım metinler uçuşuyor ortalıkta ya da *"Kyoto'yu imzalatmak isteyen kötü niyetli yabancılar bize bunu dayatıyor"* gibi komplolar sunulabiliyor. Hiçbir gerçeklik düzeyine tekabül etmiyor bu. Sanki iklimbilimci bunu söyleyenler. O zaman bütün bu insanlara ne lüzum vardı, binlerce bilim insanı neden çalışıyor IPCC'de (Milletlerarası İklim Değişikliği Paneli). İnternette böyle bir kolaycılık var işte, herkes "uzman"! Bu çok büyük bir sakınca yaratıyor. İkincisi de biraz önce bahsettiğimiz gibi çok iyi bir örgütlenme aracı olmasının yarattığı paradoksal sakınca. Çok kısa zamanda süratle haberleşerek dünyanın dört bir yanından insanları örgütleyebiliyorsunuz ama bir taraftan da bu, işi bitirmiş sanmanıza da yol açıyor. *"Tamam yaptık, meydanlarda toplandık, hadi artık oyunumuza dönelim, artık bir hafta, bir ay boyunca oyun oynarız, bu dünyayla ilgimizi keseriz çünkü bunu hak ettik..."* anlayışı başlıyor. Bu açılardan internet bu tip handikapları içeren bir şey. Öte yandan da eğer doğru kullanılırsa, her türlü gerçeği birden fazla kaynaktan kontrol ederek okuma ve bilgileri paylaşma imkânı vermesi açısından da mükemmel bir şey.

Son olarak, Açık Radyo'dan bahseder misiniz bize biraz?
Açık Radyo, başından beri mütevazı olma ve dünyayı daha önceki sorular çerçevesinde, konuştuğumuz ilkeler üstünde daha iyi bir yere götürme fikrine dayalıydı. Daha çok demokrasi, çoğulcu katılımcı demokrasi olsun, insanlar kendilerini özgürce daha rahat ifade etsinler, başka ülkelerin müzikleriyle kültürel ilişki kurabilsinler, ara sıra da eğlensinler istedik tabii. Bu çıkış noktasıyla kurulmuş ve psikiyatriden hukuka, bilgisayar oyunları müziğinden çevreye kadar her şeyle ilgilenen, merak eden, 92 ortaklı, kâr amacı gütmeyen, kendi kendini döndürüp ayakta kalmaya çalışan bir radyo Açık Radyo. Eğer bu radyonun bir sahibi ya da büyük ortakları olsaydı ve başka işler de yapıyor olsalardı, rakip olarak gördükleri firmalardan ya da faaliyetlerden bahsedilmemesini isteyeceklerdi doğal olarak. Bu yüzden de muhakkak suretle bağımsız olmak hayati bir önem taşıyor bizim için. 92 eşit paya sahip ortak olmasının sebebi bu. 13'üncü senemizi tamamladık ve sadece programcı olarak 900'den fazla insan para almadan program yaptı. Profesyonel ekibimiz dışındaki herkes gönüllü olarak sürdürüyor işlerini. Bu böyle bir serüven. Bizim için Açık Radyo'nun popüler olmaktan öte dönüştürücü bir fonksiyonu olması çok önemli.







Macross Frontier

MACROSS EVRENİ GÖZÜNÜZÜ KORKUTUYORSA SİZİ FRONTIER'A ALALIM -İPEK CEVAHİR

Yıllardır takipte olan dev hayran kitlesi, Macross'un bir şekilde mutlaka karşınıza çıkmasını sağlamış olmalı. 1982 yılında *Shoji Kawamori*'nin kaleminden dökülen ve bugün epik bir uzay destanı olarak 26. yılını doldurmuş olan Macross, daha uzun süre de devam edeceğe benziyor. Studio Nue'nin yarattığı ve Satelight animasyonuyla ortaya çıkan *Macross Frontier* ise bu destanın 25'inci yıldönümü sebebiyle hazırlanmış bir devam serisi.

Öncelikle, şu anda hikâye olarak, tüm Macross serilerinden sonra geçen Frontier'e dair kafanızda oluşan "bizim bunun öncesini izlemiş olmamız gerekmez mi" sorusunu açıklığa kavuşturalım: Hâlâ tartışmaya açık bir konu olsa da, bilim kurgu türü anime izlemeye son yıllarda başlayan birçok kişi Macross evrenine adım atmaya bu sene, Frontier ile cesaret etti. Bu yanlış bir hareket ya da eksik kalacak bir deneyim demek değildi çünkü zaten seri içindeki bölüm başlarında gerekli açıklamalar yapılıyordu ve dolayısıyla havada kalan bir şey yoktu. Öncesini bilmek Frontier'den alacağınız zevki artıracaktır mutlaka, özellikle tarihinde yaşanmış olaylara ve kişilere yaptığı ufak göndermeler çok hoşunuza gidecektir ancak bilmemeniz de ortadaki konuyu anlamanıza kesinlikle engel olmayacaktır.

HATIRLATMALAR

Seri boyunca en çok rastladığım göndermelerden biri Lynn Minmay'eydi. Frontier'den yaklaşık 50 yıl önce geçen *Super Dimension Fortress Macross*'da karşımıza çıkan Lynn, Macross evreninde çok önemli bir yeri olan, 'idol' rolünde ve hâlâ efsanesini sürdüren bir karakter. O zamanlar savaşta oldukları Zentradi ırkıyla iletişimi sağlayan Minmay'in güzel sesi bir çığır açmış, ilk uzay savaşlarında insanlığın kurtarıcısı olmuştu. Frontier'de sesinin başka bir tür iletişim yöntemi sağladığı keşfedilen ana karakterlerimizden Ranka Lee'den sürekli "Modern Lynn" diye bahsedilmesi bu yüzden. Ranka Lee'nin karakter yapısı olarak TV serisindeki Lynn'e; Sheryl Nome'un ise *Macross: Do You Remember Love?* filmindeki Lynn'e benzerliği ise dikkat çeken başka bir nokta.

Bir diğer büyük gönderme ise 10. Bölüm olan Legend of Zero'daydı *(Anime sayfalarında son 3 ayda rekor sayıda Zero adı geçmiş olmalı)*. "Bird Human" adlı filmin çekiminde geçen bölümün konusu, 2002 yılında çıkan ve şu ana kadarki Macross'lardan öncesini anlatan *Macross Zero*'nun hikâyesi üzerineydi. Zero'daki önemli karakterlerden birine yapılan referanslara da yine Frontier'de rastlamak mümkün. Bu ikisi dışında genellikle, önceki serilerde meşhur olan bazı şarkıları tekrar anmamız ve bir önceki modelinden gelişmiş olduğu anlaşılan makineler söz konusu. İllâ bu ufak tefek bağlantıları kendi gözlerimle göreceğim demiyorsanız sorun yok çünkü her olayı, kadroyu detaylı olarak bilmeseniz bile Frontier'i zevkle izleyebiliyorsunuz. Bilmeniz gereken her şey kendi içinde açıklanacak zaten.

Zaten bunları bilen Macross severleri yeterince sıkmış olduğuma inanarak artık Macross Frontier'e geçiyorum :)

Zentradi'lere karşı sürdürülen mücadelelerinin ardından yok olmanın eşiğine gelen insanoğlu, varlığını devam ettirmek için galakside yaşayabileceği başka bir dünya arayışına girmiş ve sayısız koloni kurarak yayılmıştır. Bu kolonilerden biri olan dev Macross Frontier kendi içinde bir hükümeti, askeri birlikleri, kültürü ve ekolojik dengesi oluşmuş olan, 10 milyondan fazla insanın yaşadığı bir düzende "adalara" bölünmüş bir filodur. Yapay bir gökyüzü, sürekli dönüşümle kullanılan su ve hava gibi ihtiyaçların karşılanmasıyla, galaksinin merkezine doğru yolculuğuna devam etmektedir. 2059 yılında, adını galaksideki herkesin bildiği popüler şarkıcı "galaksinin perisi" Sheryl Nome, konser turnesinin son gösterisi için Frontier'e ayak basar. Hayranlarından Ranka Lee

konseri izlemek için koşuştururken, konserde gösteri yapacak olan uçuş takımından Saotome Alto ise arkadaşlarıyla hazırlanmaktadır. Üçlünün yolları ilginç tesadüflerle kesişecek ve filoyu keşfedip saldırıya geçen yeni bir uzaylı ırkının istilası süresince etraflarındaki her şey gibi ilişkileri de değişecektir. Bu sırada, Frontier'de şarkı söyleme yeteneği olan bir başkası daha keşfedilecek ve insanlığın yeni umudu haline gelecektir. İşte böyle başlayan ve hızla bambaşka boyutlar kazanan aksiyon dolu, romantik ve şarkılarının galaksi boyunca yankılandığı epik bir uzay destanı Macross Frontier.

YAKK!
Sık sık "Protoculture" ve "Deculture!" diye iki terim karşınıza çıkacak. Protoculture, seride karşımıza çıkan ilk uzaylı uygarlığın ismi. Deculture ise, Zentradi dilinde şok edici bir şey yaşandığında kullanılan bir ifade. Kimi zaman havalı, harika, mükemmel bir şey olduğunda; kimi zaman ise inanılmaz bir şey yaşandığında geçer. "Yakk Deculture" ise bunun çok daha ileri safhasıdır.

Macross serilerinde daha önce de bahsettiğim gibi çok önemli bir yere sahip olan, şarkıların söylendiği konser sahneleriyle kesişen savaş sahnelerinin işlenişi Frontier'in özellikle takdir edilmesi gereken en güzel yanlarından bir tanesi. Hareketli ritimler ya da ağır parçalar eşliğinde izliyoruz çoğu önemli savaşı. Kendinizi seyircilerin arasında uzaktan bir yerlerden izler gibi bulduğunuz konser dakikaları mı yoksa animasyon kalitesine her bölümde daha da hayran bırakan mecha savaşları mı daha çekici, siz karar verin. Ancak her bölüme ayrılan bütçeyi merak etmedim değil; bir televizyon serisine anormal kaçacak kadar film kalitesindeydi çoğu bölüm.

Benim için en heyecanlı geçen savaş sahneleri haliyle SMS Macross Quarter'ın ve Battle Frontier'in aktif olarak çarpıştığı gaz sahnelerdi – 7. bölümde Quarter'ın "Bize neden Macross dediklerini gösterelim" gazının ardından dönüşüp, düşmanı toza çevirdikleri andan itibaren "çıksa da savaşsa" diye beklemeye başladım.

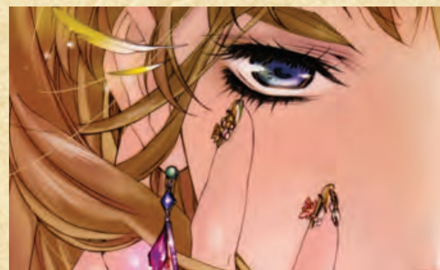
Konu işleyişinde ise ufak tefek de olsa abartmalar da vardı. Mesela iki kızdan biri popüler olduğu anda diğeri kelimenin tam anlamıyla sürünüyor ya da durum tekrar tersine döndüğüne halk bir anda ötekine tapmaya başlıyor. Sanırım koca filoda iki şarkıcıyı aynı anda seven tek bir kişi dahi yoktu.

SEVMEKTEN BIKMAK
Öte yandan Sheryl'in de, Ranka'nın da şarkıları etkileyiciydi. Çaldıkları her ana uygun olan ve akılda kalan çok güzel parçalar dinlettiler seri boyunca. Ben yine de uyarayım, Aimo parçasını ilk duyduğum anda "aa, ne güzel şarkı" diye dinlemeye başladım; sonunda 25 bölüm içinde 7500. defa çaldıklarında ise artık aynı hisleri taşımıyordum. Sürekli bir "haayıır, yine mi!" düşüncesi yaşanmaya başlamıştı ister istemez. Hoş, sonradan Aimo'nun ikinci versiyonu çıktı ve ben aynı döngüyü yeniden yaşadım… Baştan müziklerini sevmezseniz, seriye katlanabilmeniz çok zor ama endişelenmeyin, gerekirse sevdirene kadar çalıyorlar hepsini(!). Gerçi söylendiğim yok, serinin harika bir soundtrack'e sahip olduğunu düşünüyorum ve hâlâ da dinliyorum. Ayrıca bu soundtrack'ler ve single'lar, bu yıl içinde satışa çıktığı günden itibaren satış rekorları kırmıştı.

Bir de bahsedilmeden geçilmesi hakaret sayılacak bir hayran savaşı söz konusu. Bu öyle bir savaş ki; Gurren-Lagann severlerin seri sonundaki "Yoko mu, Nia mı" tartışmaları ile Death Note severlerin serinin başından beri süregelen "Kira vs L" tartışmalarının korkutucu bir bileşimine dönüştü: Sheryl mi, Ranka mı?! (Ben Klan'cıyım – neyse) Olaysa, Prenses lâkaplı bir erkek olma başarısına erişmiş ana karakterimiz Alto'nun hangisini seçeceği. Hiç öyle "yine mi", "ne alaka", vs. demeyin; Alto o kadar delicesine yörünge değiştiriyor ki ne olacağını kestirmek sahiden mümkün değil. Hele bir de dramatik geçmişlerinin ardından karakterlere sempati duymaya başlayan biriyseniz, siz ondan çok fikir değiştireceksiniz zaten. Bu üçgenin gelişimini izlemek bazı yerlerde fıtık etse de Macross serilerinin ortak kaderi bu: Bir aşk üçgeni olmazsa olmazlardan bir tanesi.









Serinin hemen ardından yapılan güzel bir açıklama da Macross Frontier'i 2009 yılında film olarak izleyeceğimiz haberi. Diğer Macross filmlerinin serilerinin alternatif yeniden yapımı olduğunu düşünürsek bunun bir devam filmi olma ihtimali epey düşük ama belli olmaz, belki de bizi şaşırtırlar.

Bir sonraki Deculture'da görüşmek üzere!

GÖKTUĞ YÜKSEL
goktug@oyungezer.com.tr



N.E.M.
Nothing Else Matters

Rammstein R+ (Rh Pozitif)



Yepyeni bir NEM'den merhabalar arkadaşlar. Üzerimden taptaze bir Metallica konseri geçmiş olmasına rağmen (Kirk'ün beni hatırlaması, Lars'ın bana içkisini vermesi de dahil olmak üzere) bu ay Metallica'dan bahsetmeyeceğim. Son bir kaç aydır art arda Metallica yaptık, biraz da değişik denizlere yelken açalım diye düşündüm bu ay. Zaten artık bu tür detayları Radyo GÖK'te anlatıyorum, takip edenleriniz vardır. Konserler falan bundan böyle her Cumartesi akşam 8'de Radyo OGZ'de (www.oyungezer.com.tr/radyo-oyungezer)

Aslı: (Kafasını kapıdan içeri uzatır) Benimki de Çarşamba, ehe…

Göktuğ: Aa, gelmiş bile. Bu ay NEM'de çok sevdiğim bir arkadaşımı konuk etmek istiyorum; Aslı! Nam-ı diğer Çağlayan... Kendisinin yazılarını/hikayelerini uzun süredir beğenerek okumaktayım, kendisinde büyük bir potansiyel görüyorum…

Aslı: (Koltuğun ucuna oturuverir) Ehem, abartıyorsunuz.

Göktuğ: Abartmıyorum Aslı… O yüzdendir ki bu ay NEM köşesini sana ve senin favori grubun (aynı zamanda benim de favorilerimden) Rammstein'a ayırmaya karar verdim. Sen bu konuda benden kat kat bilgili olduğun için seninle mikrofonu paylaşmaktan büyük zevk alacağım. Evet gençler, 2008'in son NEM'inde böyle güzel bir ortak çalışma yapıyoruz ve 2009'da da eminim ki Aslı ile beraber birçok şeye ortak imza atacağız!!!

Aslı: Oluuuur. ^_^

Göktuğ: Şimdi sözü fazla uzatmadan bu ayki NEM ile cevabını arayacağımız soruya geçelim: Konserlerde ateşle oynamayı çok seven Rammstein'ın son çıkardığı konser DVD'si Völkerball ne kadar **ateşli**? Ne diyorsun, söz sende Aslı'cım.

Aslı: Öncelikle ee, merha… Bir dakika, bu mikrofon çalışmıyor galiba? Ayrıca neden kararmış bu?

Göktuğ: Aa kararmış cidden. Halbuki mutfakta yangın falan da çıkarmadım son zamanlarda?

Aslı: Hmm, üzerini kaplamış is ve tepesinden yükselen dumana bakarsak galiba bu zavallı cihaz az önce senin mutfağın kadar **ateşli** bir Asche zu Asche performansı atlatmış. Aslında bu çok sıradışı bir görüntü sayılmaz. Rammstein, konserlerini alev alev yanan mikrofonlarla, grup üyelerinin fırlattığı fişeklerle, cayır cayır kavrulan kıyafetleriyle, hatta grubun vokali Till Lindemann'ın alev makinesi kullanarak seyirci üzerine püskürttüğü alevlerle süslenmiş bir müzik gösterisine dönüştürmeyi çok seviyor. Sanırım bu pyromanyak grup konsere gelen seyircisinin damarlarındaki kanı ateşlemekten çok büyük keyif alıyor, şarkılarındaki notaları tutuşturup kor haline getirmekten keyif aldığı gibi.

Göktuğ: Ben de aynı atraksiyonları mutfakta yapıyorum. Bence yakılmayan bir mutfak, mutfak değildir. Neyse. Rammstein'ın benim de en sevdiğim gruplardan birisi olduğunu az önce belirtmiştim. Hatta ve hatta hayatımda izlediğim en görkemli konserlerden birinin Völkerball olduğuna eminim. Şimdi istersen konser DVD'sini açalım ve nelerle karşılaşıyoruz, bir göz atalım.

Aslı: …

Göktuğ: Aslı... Aslıııııı... ASLI???

Aslı: Hı ne? A pardon, DVD'nin simsiyah kapağının üzerinde altın renkli bir Özgürlük Anıtı gibi yükselen "Völkerball – Rammstein" yazılarına hayran hayran bakarken içim geçmiş. Hemen DVD kabını yırtıp kapağı açıyorum.

Göktuğ: İyi yapıyorsun. Gözüne ilk çarpan şey ne oluyor?

Aslı: Kapak… Ahh gözüm!

Göktuğ: Güzelim o kadar **yakın** bir inceleme yapmamıza gerek yok.

Aslı: Kapağın albenisinden olsa gerek. Bak, açınca siyah beyaz fotoğraflar çıkıyor karşımıza. Konser başlamadan önce çekilmiş seyirci fotoğrafları bunlar. Yakalanmış kareler öyle etkileyici ki seyircilerin kalplerindeki heyecanı sadece pozlara bakarak hissedebiliyorum. Ancak gördüğün gibi bu kareler arasında çığlık atan seyirci fotoğrafları yok. Coşku seyircilerin sadece gözlerinden okunuyor.

Göktuğ: Elemanlarda heyecan dorukta gibi.

Aslı: Kesinlikle. Gözleri sahneye dalıp gitmiş bir çocuk, bakışları tek bir noktaya odaklanmış sessiz bir kız ya da arkadaşına sarılarak bekleşen bir başka hayranın fotoğraflarıyla süslenmiş DVD'miz. Neredeyse heyecandan tırnaklarını kemirecekler. Konser öncesi bekleyişin sabırsızlığını görebiliyoruz her birinin yüz ifadesinde.

Göktuğ: Vallahi doğru. Her bir fotoğraftan "Sahneye çıksınlar artık!" yakarışının yükseldiğini duyabiliyorum. Şu anda ben de gaza geldim.

Aslı: O değil de, şu ortaya çıkan şekil sana bir şey anımsatıyor mu?



Gök++: Vay keratalar vay. Benim +'lardan birini araklamış elemanlar!

As +-x%: Aslında onların logosu artı işareti. Gördüğün üzere, DVD'nin kutusunu yana, yukarıya ve aşağıya açtığında siyah beyaz fotoğraf baskılı yan kapaklarla Rammstein'ın + logosu ortaya çıkıyor. Tam ortada ise konser DVD'si bu siyah kapakların arasına saklanmış bir inci gibi ışıldıyor. Etkileyici.

Gök++: Onu gördüm de senin de maşallahın var, dört işlem... Çok zengin durdu.

As +-x%: Evet çünkü Rammstein DVD'lerini **top**luyorum, kabından **çıkar**ıyorum, konserleri izlerken kalbim **çarp**ıyor ve izlerken keyfimi **böl**ecek hiçbir şeye izin vermiyorum.

Gök++: En güzeli zaten. Bu arada bu keyifli konserimizde hangi parçalar var?

As +-x%: Völkerball; Reise Reise, Links 2 3 4, Keine Lust, Feuer Frei!, Asche zu Asche, Morgenstern, Mein Teil, Stein um Stein, Los, Du Riechst So Gut, Benzin, Du Hast, Sehnsucht, Amerika, Rammstein, Sonne, Ich Will, Ohne Dich, Stripped parçalarından oluşuyor.

Gök++: Benim en sevdiğim Rammstein parçaları Asche zu Asche, Du Riechst So Gut, Benzin, Du Hast ve Amerika da zaten konserde var. Okurlarımıza bu parçalarda ne dehşet şovlar yaptıklarından kısaca bahseder misin?

Aslı =: Oluuuur. Mesela **Asche zu Asche**: Geleneksel "Küller Küllere" gösterisi bu konserde de var. Zaten bu şarkıda yanan mikrofonlara şarkı söylemek, gösterinin ayrılmaz bir parçası olmuş. **Du Riechst So Gut:** Till "Çok Güzel Kokuyorsun" anlamındaki bu şarkıyı fişekler fırlatan bir yayla süslüyor. Ayrıca şarkının solo kısmını Richard ve Paul kollarından fışkıran alevlerle tamamlıyorlar. **Benzin:** Bu adamların gelmiş geçmiş en gaz (benzin?) parçaları bu bence. "Gib mir Benziiin!" diyor ve susuyorum. **Du Hast:** Almanca'ya Giriş 101 dersine hoş geldiniz. Anlamı "Bana sahipsin" olan bu şarkıda fişek atan yay yine görev başında. Ancak ben Live Aus Berlin'deki konfetiler saçarak patlayan telefon ahizesi numarasını da görmeyi çok isterdim. **Amerika:** Tekerlekli klavyesiyle sahnede mekik dokuyan Flake ile açılış yapan şarkı, son nakaratta yağmur gibi yağan kırmızı, mavi ve beyaz konfetilerle bir şölene dönüşüyor.

Gökpuf: Hey yavrum, helal aslanlarıma be! Peki senin ekleyeceğin parçalar var mı ve varsa hangileri?

Puflu: Dediklerin güzel parçalar ama beni etkileyen birkaç parça daha var. **Reise, Reise:** "Yüksel Yüksel" (Göktuğ?) anlamındaki Reise Reise, Völkerball'daki açılış parçamız. Bir meltem edasıyla salınan müzik, aniden patlayan bir fırtınaya dönüştüğü an sahneyi gizleyen perde düşüyor ve Rammstein ortaya çıkıyor. Çığlıklar eşliğinde grubu selamlayan seyirciler, şarkının ritmiyle Reise





Bakın uzmanlar bu konser hakkında ne demiş:

"Till'in göbeği diyorum, başka da bir şey demiyorum." -Çağlayan
"Sıcak, çok sıcak… Daha da sıcak olacak." -Emre Altuğ
"Biz cehennemde bu kadar ateş yakmıyoruz vallahi." -Şeytan

Reise parçasında sözü edilen deniz misali dalgalanmaya başlıyorlar. **Feuer Frei!:** "Ateş Serbest!" olduğunda alev makineleri ilk defa ortaya çıkıyor. Silahların namlu kısımları grup üyelerinin kafalarına geçirilmiş maskelerin ağız hizasında olduğu için her Feuer Frei nakaratında püsküren ateş, ejderh… ee, grup üyelerinin ağzından yükseliyor. Evet, ortam ısınmaya başlıyor bu şarkıdan sonra zaten! **Mein Teil:** Konserin en muhteşem performansı "Benim Parçam" şarkısında sergileniyor. Till Lindemann'ı kanlı aşçı kıyafetleri içinde görüyoruz ve devasa bir kazanda Flake pişiyor! Japonya konserinde yapılan "Suşi" esprisi de çok hoş bir ayrıntı. **Rammstein:** Bu şarkıda Till dev pençelere sahip alev makinesiyle sahneye çıkıp ateş püskürtüyor. Ama LAB'daki yanan adam kıyafetini özlediğimi itiraf etmem gerek. **Stripped:** Her konserin finalinde Seemann adlı parçanın çalındığı sırada Flake'in bir bota bindirilip seyirci üzerinden yüzdürüldüğü bölüm Völkerball'da Oliver Riedel ile Stripped parçasında gerçekleştiriliyor. Bir konser sırasında bottan düştüğü ve kıyafetlerinin seyirci tarafından parçalandığı günden beridir Flake bu gösteriyi yapmıyor.

BENİM LIVE AUS BERLIN'İM SENİN VÖLKERBALL'INI DÖVER

Gökpuf: Sen mi koydun şu ara başlığı?
Puflu: Puffpupfupfpufpuf!
Gökpuf: Pufur pufur gül sen bakalım. Anlamadığım nokta, Völkerball'ı bu kadar övdün ama niye böyle bir ara başlık attın?
Puflu: Valla Gökpufçum, tam üstüne bastın. Bu kadar güzel bir konser olmasına rağmen, neden Völkerball Live Aus Berlin kadar görkemli değil? Neden 1998 Ağustos'unda kaydedilen LAB konserini her izlediğimde "*Keşke Almanya'da doğsaydım*" dedirtiyor bana? Çünkü içeriğinde sadece ilk iki albümden parçalar yer almasına karşın LAB öyle çok şov içeriyor ki, grup üyelerini izlerken yorulduğumu hatırlıyorum.
Gökpuf: Puflucum ben henüz alamadım onu. Herhangi bir fikir yürütemeyeceğim o yüzden. Lab'da hangi parçalar var söyler misin?
Live Aslı Berlin: Söylemez miyim? Spiel Mit Mir ile açılış yapan Live Aus Berlin'de Bestrafe Mich, Weisses Fleisch, Sehnsucht, Asche zu Asche, Wilder Wein, Klavier, Heirate Mich, Du Riechst So Gut, Du Hast, Buck Dich, Engel, Rammstein, Tier, Laichzeit, Wollt Ihr Das Bett In Flammen Sehen, Seemann parçaları var.
Gökerball: O zamanki şovları daha mı atraksiyonluydu?
Live Aslı Berlin: Kesinlikle öyle. **Spiel Mit Mir**'de Till Lindemann'ın özel bir platform ile sahneye yukarıdan indirilmesi, **Bestrafe Mich** parçası boyunca kendini kırbaçlaması, **Weisses Fleisch** girişinde kıvılcımlar püskürten ayakkabılarıyla sahnede taklalar atması, **Sehnsucht**'un son kısmında kendi kafasına mikrofonla vura vura alnını yarması, sonra **Asche zu Asche**'de alnından akan kanlar ve cayır cayır yanan mikrofonlar eşliğinde şarkısını söylemesi, **Heirate Mich**'de sahnede emeklemesi, **Du Riechst So Gut** parçasında şelale gibi kıvılcımlar saçan yay ile gösteri yapması ve hatta mikrofon desteğiyle, vurarak kabinleri patlatması, alevler içindeki kıyafetiyle sahneye çıkıp **Rammstein**'ı söylemesi ve burada dile getiremediğim daha nice şovları sebebiyle Live Aus Berlin başlı başına bir konser şaheseri sayılmalı. Flake'in garip dansları, baterist Doom Schneider'ın kıvılcım saçan bagetleri, yakılıp fırlatılan onlarca fişek, muhteşem kostümler ve izleyenleri mest eden daha birçok ayrıntıyı eklemeyi unutmamalı.
Gökerball: Anlaşılan o ki en az senin kadar ateşli bir konser olmuş bu.
Live Aslı Berlin: Zaten Live Aslı Berlin muhteşem bir konserdir. Bi dakika, ne diyorum ben ya, Aus olacak o. (>_<)
Göktuğğğğğ: Yok, ben Aus'tan değil, senden söz ediyordum.
Aslığğğğğğ: asdasdasdasd…
Göktuğğğğğ: O dediğinden 10 kilo alayım ben. Bu arada ilk başta sorduğum sorunun cevabı belli oldu o zaman?
Aslığğğğğ: Ee, evet. Kısaca özetlersek Live Aus Berlin'i *izlemiş* biriyseniz, Völkerball size evde verilen bir parti gibi görünebilir. Bu Völkerball'ı başarısız bulduğum anlamına gelmemeli zira Völkerball yeryüzünde verilen en başarılı konserlerden biri. Ancak Rammstein 1998'deki Live Aus Berlin ile beklentileri öyle yükseltti ki, Völkerball'da yer alan ışık ve ateş gösterileri fanatik bir Rammstein izleyicisinin açlığını doyurmaya yetmiyor. Yine de Völkerball gibi bir başyapıt her Rammstein dinleyicisinin arşivinde bulunmalı. Düzeltiyorum, her metal severin arşivinde bulunmalı.
Göktuğ: Bulunuyor zaten yavru ceylan, bulunuyor... Neyse, bu ay da sayfamızın sonuna geldik. Aslıcım bu neşeli sohbet için çok teşekkür ederim.
Aslı: Esas ben teşekkür ederim beni köşende misafir ettiğin için.

Aslı Bingöl & Göktuğ Yüksel
caglayantilsim@gmail.com

Bazı İlginç Notlar:

1- Rammstein'ın Lichtspielhaus adlı bir DVD'si daha var.
2- Grubun ritim gitaristi Paul Landers, Live aus Berlin konseri sırasında şiddetli derecede gripti.
3- Richard'ın Khiara Li Lindemann adında 1992 doğumlu bir kızı var. Soyadını Till Lindemann'ın eski eşinden alan bu küçük meleği Live Aus Berlin'de Tier adlı parçada görebilirsiniz.
4- Völkerball'da "Moskau" parçasındaki geri vokaller bilindiği üzere Tatu'ya değil, Victoria Fresh'e ait.
5- LAB'ın sansürlü versiyonunda "Bück Dich" parçası yer almıyor.
6- LAB'ın finalinde Claron McFadden'ın söylediği "Was Hast Du Mit Meinem Herz Getan?" adlı şarkıyı duyabilirsiniz.
7- LAB'da Engel parçasına Bobo (Bobolina) eşlik ediyor. Kendisi "White Wooden Houses" grubunun vokalidir.
8- Hayranlara güzel haberlerim var! Türkiye, Rammstein'ın gelecek yıllarda konser vermeyi planladığı ülkeler arasında yer alıyor. Ancak ne yazık ki 2009'da gelmeyecekler. Çünküüüü... Yeni albüm hazırlığı içindeler!

Völkerball'ın Live Aus Berlin'den üstün olduğu noktalar:

1- LAB'da (DVD'ye konulmayan Bück Dich'i de sayarsak) tam 18 parça çalınmış. Bir de DVD içeriğinde Tier, Du Hast ve Rammstein'ın farklı açılardan çekilme versiyonları bulunuyor. Völkerball ise bize Fransa'daki konserinde 19, İngiltere'dekinde 4, Japonya'da 2 ve Rusya'dakinde 1 parça olmak üzere 26 parça sunuyor (toplamda 21 "farklı" parça dinliyoruz).
2- LAB konseri 1998'de kaydedildiği için sadece 2 albümden (Herzeleid, Sehnsucht) oluşur. Völkerball ise son albüm olan Rosenrot da dahil olmak üzere tüm albümlerin en seçkin parçalarını içerir. Benzin, Sonne gibi parçaların konser kayıtlarını izleyebilmek gerçekten büyük keyif.
3- Mein Teil performansı. Suşi. Flake.

Live Aus Berlin'in Völkerball'dan üstün olduğu noktalar:

1- LAB, "Gelmiş geçmiş en muhteşem konserler" listesinde birinciliği rahatça kapmasını sağlayacak gösterilere ev sahipliği yapmıştır. Yerinde duramayan Till'in performansı ve neredeyse her şarkıda sergilenen ateş şovları olağanüstüdür. Ancak Völkerball, LAB ile karşılaştırıldığında daha "uslu" şovlar içerir.
2- Till Lindemann'ın sesi Völkerball'da biraz daha kalın ve yorgun çıkar. Nefesi daha çabuk kesilir. LAB'da rahatlıkla söyleyebildiği bazı şarkıları Völkerball'da nefes nefese söyler. İki konser arasındaki 7 yıllık süre içinde Till'in yaşlandığını (bu sene tam 45 yaşına bastı) ve içtiği sigaralarla kendisini ve sesini epey bir yıprattığını söyleyebiliriz.
3- Bück Dich performansı diyebilirdim ama dememek lazım. Flake'i sevelim, koruyalım.



RÜYA TAMİRLERİ

C. Serpil Ulutürk
serpil@oyungezer.com.tr

Ayna Karşısında Bir Yıl

Neredeyse bütün yılı bu odada geçirmiş olduğuma şimdi inanamıyorum. Hâlbuki çok eminim, gidip bir aynaya baksam üstüme sinen dergiyi göreceğim.

Gözlerimi bir açıyorum, Clark, Lex Luthor'un kafasının içine girmiş, her zamanki gibi dayak yiyor. Sabah yatarken Sponge Bob izlemek için açtığım televizyon ben uyurken bayağı (evet, baya) yol almış. Hava kararmış, Lex meğerse annesine eziyet ettiği için babasından nefret etmiş, ayağımdaki ayakkabı fena sıkmış, açık balkon kapısından rüzgâr solumuşum bir sürü, İzci Korusu'ndan oksijen çalmanın bedeli olarak boğazım ağrıyor. Ne çok değişiklik olmuş bir uyku boyunca… Acaba ben uyurken dergi de bitmiş midir? Üç gündür ya da dört oldu herhalde, buradayım. Üstümdeki tişörtün dağılmış yakası, mevcudiyetimin en efendi, en düzgün parçası. Geri kalan her şeyimle Witch'e dönüştüğümü hissediyorum. Sadece ben de değil, ofisteki herkes görüyor bunu, odaya girdiğimde Tuğbek ekip arkadaşlarını uyarıyor: "Witch here!" Ben ağlarken yanıma yaklaşmaya korkuyorlar, ışıklar kapalı Smallville izlerken odaya girmiyor kimse… Öyle dağıldım ki Smallville izliyorum. Üzerimizdeki L4D etkilerini Cesur Yeni Dünya'da bundan çok daha eğlenceli ve detaylı olarak okuyacaksınız ya da okudunuz ya da okumalısınız, ben burada kapatıyorum konuyu, aynı paragrafta duramıyorum çok uzun.

Bu ruh halindeyken Rüya Tamirleri yazmayı seviyorum. Her şeyimle derginin sayfaları arasına karışmış, dengeyi selülozsuz ortamda yaşayamayacak kadar dergi lehine bozmuşken tüm serkeşliğimle yayılabiliyorum sayfaya. Bir çeşit zihinsel iletişim bu. Şu gördüğünüz sözcüklerin aslında olmadığı, yazılmadığı, kâğıdın içine kazındığı, sizin gözleriniz baktıkça harflerin şekillendiği bir boyuttan yazıyorum. Serpil olmanın bir önemi kalmıyor, dışarıda güneş doğmasının, pizza kokusunun, kahve makinasından gelen tık sesinin, iki gün boyunca yağan yağmurun durmasının… Buradayım, bu sayfanın içinde, tüm dağılmışlığım, bütün oyungezerliğimle, kâğıdın ve yazının şefkatine sığınıyorum…

Bu derginin bir yılını geçen ay konuşmuştuk, kutlamıştık hep birlikte. Sizden gelen mesajlara bakıp bakıp neden bu kadar iyi hissettiğimizi anlamıştık, yıl dönümlerinin neye yaradığını da… Öyle şeyler oluyor ki bu dergi çevresinde, bunun sadece bir dergi olmadığını, bizim sadece birer dergi yazarı olmadığımızı, sizin sadece birer okur olmadığınızı her defasında bir kez daha, biraz daha, daha da inanamayarak, daha da yürekten inanarak hatırlıyoruz. Bir büyük şaşkınlığın ortasındayız, vasati 150 sayfa bir dünyanın içinde yaşıyoruz.

2008'in çok büyük bir bölümünü aynen şimdi yaptığım gibi bu koltuğun tepesine tünemiş halde geçirdim. Karşımdaki duvarda bir çerçevenin içinden gülümseyen Clockwork Orange posteriyle bakıştığım, dertleştiğim saatlerin sayısı muhtemelen evde uyuyarak geçirdiklerimden daha fazlaydı. Şehir dışına bir kez çıktım, ofis dışına belki daha da az =) Çocukken öğrendiğim okuma-yazma işini en verimli kullandığım yıldı sanırım, aynı zamanda işim harici şeyleri okuyup yazmak konusunda en verimsiziydi. En çok konuştuğum yıldı, en çok kavga ettiğim, en çok eğlendiğim, en fazla güldüğüm, sinirden de heyecandan da ellerimin en çok titrediği… Neredeyse hepsini bu odada yapmış olduğuma şimdi inanamıyorum, hâlbuki çok eminim, gidip bir aynaya baksam, üstüme sinen dergiyi göreceğim.

Bir zamanlar roman karakteri olma ihtimalimdi en sevdiğim fantezim. Başıma gelenleri, o sıralar okuduğum yazar kimse, onun ağzından yazardım kafamın içinde, gerçek zamanlı olarak. Şimdi onun yerinde Oyungezer var. Şimdi kendimi bir dergi sayfası, bir okur mektubu, bir yazım hatası, bir inceleme spotu gibi hissediyorum. Bazen anlatıcı Mehmet oluyor, Anlam Arayışları'nda bir satırda buluyorum kendimi. Bazen Eren'in DVD sayfasında yaptığı şaşırtıcı bir komikliğin içinde sırıtıyorum, Volkan'ın Piksel TV'sinde haberleri sunuyorum. Tuğbek'in heyecanla savunduğu bir fikre dalıp oraya ait hissediyorum, Göker'in Log-In'deki yeni fotoğrafına sızıyorum, Berkant'ın kurabiye kodlarına, Damla'nın röportajlarına, Sinan'ın inanılması güç esprilerine, Kaan'ın tek kelimesini anlamadığım anakart testi sonuçlarına, İpek'in anime resimlerine karışıp gidiyorum. Ali benden L figürü istediğinde, Yiğitcan yazılarının yanına melodisiyle birlikte okuduğum şarkı sözleri eklediğinde, Erce "bu oyunu benden başkası yazarsa kırırım o dergiyi" diye tehdit ettiğinde, Olgay arada bir yine özgün bir içecek karışımı fikriyle dergiye geldiğinde mutlu oluyorum. Mert'in yarım sayfalık bir metne o kadar bilgiyi nasıl sığdırdığını nihayet çözebildiğimi hissediyorum, Eser'in o sayfalar dolusu rehberleri bu kadar düzgün bir dille yazabilmesine artık şaşırmıyorum, Emin'in sözcük oyunlarının sırrını, hatta belki Göktuğ'un Metallica sevgisinin derinliğini anlar gibi oluyorum. Ayın 20'sini seviyorum, o gün Muder'den gelen EnSevdiğim'i mutlaka kahve eşliğinde, klavyeye dokunmadan okuyorum… Bir kanıta filan da ihtiyacım yok aslında, aynaya ya da Smallville izlemeye ihtiyaç duymuyorum. Bu paragrafta duruyorum, Mirror's Edge'in bir saattir çalan tema müziği Still Alive eşliğinde bir kez daha Oyungezer'in içinde yaşadığımı hissediyorum. Yaşadığımı hissediyorum…





HAD SAFHADA

Sinan Akkol
sinan@oyungezer.com.tr

Şimdi Karşıya Geçebilirsiniz

Şimdi karşıya geçebilirsiniz…
Şimdi karşıya geçebilirsiniz…
Şimdi karşıya
Çok seyrek yapsam da, gece yarısını geçtikten sonra dışarıda sokakları arşınlamayı severim. Pencerelere bakıyorum, herkes uyuyor. Arada tek tük benim gibi NŞA (normal şartlar altında) yaşamayan insanların varlığını ispatlayan ışıkları görüyorum, hoşuma gidiyor. Tabii ki hepsi benim gibi anormal bir saat düzeniyle yaşadıklarından değil, adamın işi gece işidir, sabahın köründe kalkıp gitmesi gereken bir yer vardır… (bu arada ne ilginçtir ki beni yıllardır tanıyan bazıları hâlâ alışamadı çalışma saatlerime. "9'da kalkıp işe gidiyorum ama bazen gece 2'den önce çıkmıyorum" deyince bön bön bakıyorlar). Buna rağmen nedense sanki hayatımı olması gerektiği gibi yaşadığım hissi kaplıyor içimi, gece karanlığında İstanbul'da dolanırken. Şehrin çok uzaktan gelen ve sadece akşamları duyulan o ünlü uğultusu bile huzur veriyor.
Geceleri sevmek gibi tuhaf bir huyun bana nereden geldiğini bilmiyorum, neden bu ayki köşe yazımın konusunu oluşturduğunu da. Ama şu anda saat gece 3 ve ben yürüyerek evime gidiyorum (nasıl yani, yürürken mi yazıyorsun diyebilirsiniz, haklısınız. Bir nevi kelime oyunu yaptım size, şu anda ertesi gün ama dün geceki ruh halim aynen devam ediyor. O yüzden böyle bir yalan söyledim size. Yani aslında yalan da değil de, anladınız işte siz, çok uzatmayın, beni yormayın lütfen :). Gündüz benimle başlıktaki üç cümleyle konuşan trafik lambaları bile susmuş ve uykuya çekilmişler. Benimle konuşmuyorlar. Sarı sarı yanıyorlar, "ya ne yaparsan, nasıl geçersen geç kardeşim. Beni uyandırma da… Gecenin körü, düğmeme basmana gerek yok… Bak inadına düğmeye bastı! Gel buraya, kaçma! Kaçma deddiimmm, ah yürüyemiyorum! Bacaklarım, bacaklarımı hissetmiyoruuuum!" der gibi.
Her şehir canlı bir organizma gibidir. Gündüzleri yaşar, geceleri uyur. Uyurken damarlarında (sokaklar) bilinç düzeyinin altında bir şeyler olur. Genellikle karanlık işler… Ama hepsi de bu şehrin parçası olan işler… Doğayı yalnız bırakırsan, ay battığında dip karanlığındadır. İnsanoğullarının şehirleri sayesinde, bu dip karanlıktan ayrılması acı. Gece yarısından sonra bir İstanbul-Ankara seyahati yaptıysanız ne demek istediğimi anlarsınız, insanlığın yoğun olmadığı yerlerde o kadar zifiri bir karanlık vardır ki, baktıkça içiniz ürperir.
Geceye olan ilgimin bir yan ürünü olarak, büyük bir şehirde, gece vakti insanların başından geçen olayların anlatıldığı filmlere de bayılıyorum. Özellikle de sıradan insanların, yanlış zamanda yanlış yerde olmalarından dolayı başlarına gelen, tek bir gecede başlayıp biten filmlere. After Hours, Collateral şu an aklıma gelenler. İkisi de güzel filmlerdi ama neden bu türde daha fazla film yapmazlar ki?... Hey Tolga! Beni duyuyor musun? Dünyada mısın hâlâ? Gece geçen bir dizi projen vardı senin? Ne oldu o yahu? Bak millet dizi film senaryolarından milyarları götürüyor, tam zamanı senin senaryonun…
***
Şimdiye kadar sizlere bir öğüt, bir hayat dersi olarak yazdığım köşe yazılarının belki de tamamını kendime yazıyordum aslında. "İçinizdeki karanlıkla sürekli savaşın" dememin sebebi, kendi içimdeki karanlığın üstüne yeterince gidemediğimi düşünmemdir. "İnsanların olmanızı istediği gibi olmayın" dememin sebebi, aşırı yumuşak huylu yanımın sürekli başka insanlardan gelen darbelerle yeni şekiller almasından duyduğum rahatsızlıktır. "Etrafınızdan enerji emen, negatif insanları eksiltin" dememin sebebi sürekli bir endişe kumkuması halinde, etrafımdaki herkesin enerjisini emen, negatif bir insan olduğumu fark etmiş olmamdır.
Yani tam bir "dediğimi yap, yaptığımı yapma" vakasıyım sevgili okurlar. Değişme çabasını daha sabah yataktan çıkıp ayağı terliğe sokarken boş vermekten, insanların yüzüne gülerken eş zamanlı olarak kendime "koysana tavrını laaaaaan!" diye içimden bas bas bağırmaktan bıktım. Ama bıkmaktan bıkmadım henüz. Yarın olsun değişiyorum bakın, söz. Diyet de yapıyorum. 100 kilo olmuşum olm, insan 100 kilo olur mu bea!?
DERS: Az önceki okuma parçasından ne anladınız, 500 kelimeyle özetleyin (ne özetleyini, parça zaten 609 kelime! Aha 612 oldu! 614!)

İnsanlığın yoğun olmadığı yerlerde o kadar zifiri bir karanlık vardır ki, baktıkça içiniz ürperir.



BLAXIS'İN HAYATI KOLAYLAŞTIRMA REHBERİ

DOĞALGAZ KAPIDAN BAKTIRIR, KAZMA KÜREK YAKTIRIR, KAFAYI KIRDIRIR!

Malumunuz, soğuk günler başladı. Ve yakında, çok yakında İgdaş'ın, Botaş'ın o ünlü "Cursed Item"larından her birimizin kapısında bitecek: Faturatüs! Hele hele + %85 almış bu yeni scroll'ları kullanmak bu yıl pek bir can sıkıcı olacak. O yüzden "heed my words, my friends…"
Doğalgaz faturasını azaltmanın sırrı, iki aşamadan oluşuyor. İlk ve bariz olanı, ısı kaybettiğiniz her noktayı tespit edin ve tıkayın! En çok ısı kalorifer peteklerinin önlerinde mobilya ve perde olmasından kaynaklanır. Bunları bertaraf edin. Cam kenarlarındaki, kapı altlarındaki boşlukları altı yapışkanlı cam süngerleriyle kaplayın. Peteklerin arkasına alüminyum kaplı, çok ucuz izolasyon panelleri var, onlardan iteleyin. Aynı miktarda yakarak %10-%15 daha çok ısınırsınız.
İkinci püf noktası ise, gündüz evde değilim nasılsa demek yerine kombiyi asla kapatmamak. Kombinin termostatı 1 ile 7 arasında ise, gündüz evden çıkarken bırakın 1'de çalışsın. Yoksa evin soğuyan duvarlarını gece geldiğinizde ısıtmak için 2-3'e çıkartırsanız ayarı, logaritmik olarak daha çok doğalgaz harcarsanız. Mesela ben geçen sene test ettim, bir ayda 7 gün 3 veya 4 ayarında kullanır, diğer günler tasarruf yapayım diye evde yokken kombiyi kaparsanız, ay sonunda 350 m3 doğalgaz harcıyor, 210 YTL fatura ödüyorsunuz. Ama eğer sürekli 1'de çalıştırırsanız toplam 70 m3'ü geçmeyen doğalgaz harcamanızla faturanız 60-70 YTL civarında kalıyor. Az buz bir tasarruf değil anlayacağınız.



CESUR YENİ DÜNYA

Tuğbek Ölek
tugbek@oyungezer.com.tr

Left 4 True Fallout Dead Blood

Vampirler zombileri emip emip, "eeüahh bozuk bunlar be!" diye tükürüyorlar geri. İçimden "çok salakmış bu vampirler" diye düşünüyorum.

Geçen gece kan ter içinde uyandım uykumdan. Benim abuk subuk rüyalarım meşhurdur ama çok da kâbus görmem aslında. Bütün gece rüyamda zombilerle, vampirler kovaladı beni. Böyle garip bir memleketteyim yıkılmış, yanmış, alabildiğine uzanıyor ufka doğru. Arkamda bir tane vampir kovalıyor beni, koşuyorum deli gibi ama namussuz çok hızlı. Yıkıntıların arasında zor da oluyor koşmak. Ben uğraşıp didinip zar zor yolumu buluyorum ama o ha bire bir şeylerin üzerinden seke seke geldiği için kapatıyor arayı. Kan ter içindeyim, yakaladı yakalayacak vampir beni.

Sonra karanlık bir sokağa giriyorum ama sokak zombi dolu. Sessizce sıvışırım diye geçiriyorum aklımdan ama vampir yetişiyor. Böyle her yeri dövmeli, kel, deli bir şey. Üstüme atlıyor, nefesini boynumda hissediyorum. "Annneeeaaa" diye koşmaya başlıyorum ama bu sefer zombiler yığılıyor üstüme. Sağanak yağmur gibiler, koşuyorum, boyuna koşuyorum. Yolumu kapatanları itip kakıyorum, sendeleyerek geri çekiliyorlar. Bu arada arkamdan vurup duruyorlar, bir türlü kurtulup tam gaz koşamıyorum. Sonra bir ara hızlanıyorum, dönüp bir bakıyorum zombiler yok.





PIPBOYUM ÇALIYOR, BAKMAM LAZIM

Meğer vampirlerle zombiler birbirine dalmış. Yıkık bir duvarın üzerine tüneyip izlemeye başlıyorum bunları. Vampirler zombileri emip emip, "eeüahh bozuk bunlar be!" diye tükürüyorlar geri. İçimden "çok salakmış bu vampirler" diye düşünüyorum. Bu arada "dızzrt dızzrt" bir şeyler kıpraşıyor üstümde. Diyorum "yine telefonu sessizde unutmuşum", telefonu arıyorum boyuna ama bulamıyorum. Üstümde bir sürü cep var, hepsine bakıyorum, yok telefon. Gittikçe güçleniyor titreşme, sallamaya başlıyor beni hafiften. O zaman dank ediyor kafama, telefon değil radyasyon yiyorum boyuna. Başım dönüyor bu sefer soğuk soğuk bir titreme alıyor. Başlıyorum koşmaya, ilerde depo gibi bir şey var. Aha diyorum burda kesin Rad Away vardır.

İçerde bir sürü zombi sallana sallana dolaşıyor, "eeeghrrkkk", "müghrrrkk" diye korkunç sesler çıkarıyorlar. Ben korkudan öle öle kenardan kenardan ilerliyorum. Orada çelik bir raf var, bakıyorum üstü bir ton Rad Away dolu. Tam yaklaşıyorum alıcam bir tane, bakıyorum rafın başında bir vampir. Alıyor, dişleri geçiriyor RadAway'e, içmeye başlıyor. Sonra "oğlum süpermiş bu, kandan güzel, gelin bunu içelim" diye bağırıyor. Bir sürü vampir geliyor yumuluyorlar Rad Away'lere, "ohhh ohh şahane, süper iç iç" diye konuşuyorlar aralarında. Artık ölücem radyasyondan dayanamayıp bağırıyorum, "radyasyon için o manyak mısınız ulan, gidin siz kan için!" diye. Hiç sallamıyor beni vampirler, içip duruyorlar.

ÇELİK RAFIN ESRARI

Bu arada Sinan vuruyor sırtıma, "Tuğbek boşver rafı gelecek ay yaptırırız, bu ay şu gelir vergisini ödememiz lazım" diyor. "Ya abi rafta değilim ki ben Rad Away'leri içiyorlar, ona bağırıyorum" diyorum. Ama Sinan anlamıyor beni, "Tuğbek paramız olsa yaptıralım ama şimdilik eldeki raflarla idare etmemiz lazım, kriz vakti açılamayız" diyor. Bu sefer ona kızıyorum, omuzlarından tutup sallamaya başlıyorum (nasıl yetişiyorsa artık boyum), "oğlum raf istemiyom, Rad Away istiyom manyak mısın, taktın mı bir şeye takıyorsun ya, ölücem lan!!" diye bağırıyorum. "Bir bakalım bütçeye, Turkuaz'ın ödemesi gelince yaptırırız" diyor. Deliriyorum, Sinan'ın üstüne atlayıp boynuna geçiriyorum dişleri, bi bidon emiyorum kanını. Bakıyorum radyasyonum geçmiş. "Ya ben bir aydır paso Rad Away içiyorum, kanım Rad Away oldu hep o yüzdendir" diyor Sinan. "Aaa süpermiş be, neden daha önce düşünmedim ki" diyorum. Ama vampirler de duyuyor bunu, bu sefer "obaaa RadAway'li







kan" diye Sinan'a dalıyorlar. Sinan yerde debeleniyo, üstünde 5-6 tane vampir, pençeliyorlar, tekmeliyorlar boyuna. Sinan "yardım et, yardım ee-ett" diye bağırıyor. Ama tekme tokat vampire giremem ya. Bakınıyorum çevreme silah var mı diye. İlerde yerde molotof kokteylleri görüyorum. Bir tane alıp atıyorum vampirlerin üzerine hepsi tutuşuyorlar, ama Sinan da yanıyor arada, "ulan hayvan nereye atıyon onu baksanaaaa" diye bağırıyor. Elim ayağıma dolanıyor, panik oluyorum, ordan çıkıp koşturmaya başlıyorum. Dışarda bir sürü zombi var, hırlayıp duruyorlar bana. Ben "anam anam ne işler açtım başıma yaa" diye ağlamaya başlıyorum bir yandan koşarken. Zombiler bana doğru koşmaya başlıyor, bu sefer kaçamicam diye düşünürken böyle kırmızı bir şey geçiyor tepemden, bütün zombiler onun peşinden koşup toplanıyorlar başına sonra "döpçük" diye patlayıveriyor hepsi.

DOSYA YAZDIM İNDİRİMDEN

Bir bakıyorum, Serpil orda, aynı Zoey gibi giyinmiş. Yanına gidiyorum, "aynı Zoey gibi giyinmişsin ya yakışmış" diyorum. "Bu ceketi sen aldın bana unuttun mu?" diyor. Aaa diyorum "valla ben almıştım ucuzluktan". "Sen zaten ne zaman ucuzluk olmayan yerden bir şey aldın ki" diyor. "Ya sana Dolce Gabanna mont aldım giymedin be" diyorum. "Onu da ucuzluktan almıştın" diyor. Kızıyorum bu sefer "ya Serpil zaten başım dertte nerden mağaza bulayım sana!" "Noldu ki" diyor. "Ya galiba ben Sinan'ı yaktım Serpil" diyorum. "Neee!! Nasıl yaktın! Dergi nasıl yetişçek geç kaldık zaten, dosyayı yazdın mı peki?" diye soruyor. "Ya ben dosyaya başladım, dağınık biraz, toplicam, kem küm, bi gidiyim Sinan hep yanmış mı bakiyim, kaldırırım belki ayağa" diyip kaçmaya başlıyorum yine. Aynı depoya giriyorum yine, bir bakıyorum Sinan hala yanıyor. "Salak herif, madem atamıyon doğru düzgün, ne eline alıyon molotofu!!!" diye bağırıyor bana. "Ya kazara oldu napiyim, sönersin şimdi kaldırırım korkma" diyorum. Sinan sönünce yanına gidip kaldırmaya başlıyorum ayağa ama bir türlü kaldıramıyor, tam kalkacak gibi olunca bir şey yakalayıp arkamdan hızla çekiyor beni. "Anam Smoker kaptı, yardım edin Smoker kaptı laaa!!!" diye bağırıyorum. Kafamı çevirip bir bakıyorum Smoker seğil, Serpil. Böyle ağzından kocaman dil çıkmış Smoker gibi yakalamış beni. Yanına kadar çekip kafama vuruyor. "Yazı sorunca hemen ne kaçıyon! Göster bakalım ne kadar yazdın, bakıcam yazdığın kadarına" diyor. "Ya valla yalan söylemiyorum, yazdım çok da yazdım, ben düzeltip yollayayım hemen" diyip yine koşmaya başlıyorum.

Bir yandan koşup bir yandan da ağlıyorum "Allahım canımı al da kurtulayım" diye. Bu arada babam çıkıyor karşıma. Koşuyorum yanına, sarılıp "baba neden çıktık Vault'tan ne mutluyduk orada" diye ağlamaya başlıyorum. "Ben mi sana çık dedim eşşek sıpası, İTÜ yazmayaydın kalaydın, üniversite mi yoktu Vault'ta" diye azarlıyor. "Ya ne biliyim baba puanım ona yetiyordu, eüüeeehee" diye koyuveriyorum iyice. Babam bir kokluyor beni, "sigara mı içiyon sen!!!" diye bağırıyor. "Ya yok baba ne sigarası, Smoker kaptı az önce onun kokusu sinmiştir" diyorum. Çöküyorum oracığa artık nasıl ağlıyorum belli değil. Sookie geliyor yanıma, "Tuğbek bırak ağlamayı kalk birazdan gün doğacak, güneşin altında kalamazsın" diyor. "Bırak ya, güneş çıksın da kurtiliyim, bıktım yaaaa" diye bağırıyorum. Gelip sarılıyor, başımı okşuyor, "hadi yapma böyle, gel seni eve götürelim" diyor. Üstünde de kısacık bir gecelik, sarılırken göğüslerini falan da dayıyor. "La noluyoz!" diye ayağa fırlıyorum, "Sepil oyacak beni zaten bir de bizi böyle görürse canıma okur manyak mısın kızım!" diye bağırıyorum. Ama bir bakıyorum aslında Sookie değilmiş o Witch'miş. Upuzun tırnakları var pençe gibi, gözleri kırmızı kırmızı parlıyor böyle. "Wiiieeeeee" diye atlıyor üstüme.

NE OYNASAK YAHU?

Orada fırlamışım işte yataktan. Ama nasıl terlemişsem su yatağına dönmüş yatak. Allahım bu nasıl kâbus ya, karabasan gibi. Bakıyorum Serpil'in odasından ışık geliyor, uzatıyorum kafayı, dalmış haşır haşır yazı yazıyor. "Ya Serpil çok kötü rüya gördüm yaaa." Ama işe dalmış, önce duymuyor sonra kafayı kaldırıp "sen dosyayı vericen mi bugün?" diye soruyor. "Ya ne dosyası yaaa!!! Ben kaç saattir zombilerden, vampirlerden kaçıyorum biliyor musun!!! Bi de dosya mı yazacaktım!!" "O kadar çok yersen yatmadan önce kâbus da görürsün zaten!" diye bağırıyor arkamdan. "Sen o montu giyseydin bir kere yemezdim o kadar!", "Ne montu be!!"

Gidip oturuyorum bilgisayarın başına. Kafa kazan gibi olmuş, hâlâ soğuk soğuk terliyorum. Dosya konusunun dokümanını açıyorum. Sözcük sayımına bakıyorum, off 1500 karakter daha. Oh oh 22.500 karakter nasıl yazıcam ya? Dur biraz oyun oyniyim açılırım, sonra daha hızlı yazarım. Fare imleci Left4Dead'e doğru gidiyor, ya yok oynayamam. Steam'den oynadığımı görürse Sinan, Serpil'e ispitler şimdi azar yeriz. True Blood'ın yeni bölümü gelmişti, onu mu izlesem? Ya yok Şimdi Serpil'siz izlersem oyar, gidip izleyelim desem oyar. Off... Fallout'tan da baydım artık. En güzeli Inuyasha izliyeyim ben ya... Hı? Inuyasha... Inuyasha... Ulaaan! Üç saattir izlediğim gördüğüm her haltı rüyamda gördüm, Inuyasha'yı neden görmedim! Ulan namussuz Inuyasha gelip şu zombilere bir Wind Scar atamadın mı!!! Anca Kagome'yi kurtar sen. Bi bizi kurtarmazsın zaten. Neyse Fallout oyniyim ben bari, bakalım 10 dakikada bitiyor muymuş cidden.



POSTA İDARESİ



"EMİNİM BABAM DURUMUN BURALARA VARACAĞINI BİLSEYDİ SÜNNET OLMAMA BİLE İZİN VERMEZDİ"

Merhaba Posta İdaresi okurları. Bu ay oldukça zor bir dergi süreci geçirdim. Üzerimdeki garip lânet beni sizlerle buluşturmamak için elinden geleni yaptı, hatta belki hâlâ yapıyor ya da yapacak, belki de siz bu satırları asla okuyamayacaksınız, bilmiyorum. Yaptığım ufak İspanya (ehe) gezmesinden sonra döndüğüm Bordeaux'da yurtta internetim kesikti ve 1 hafta boyunca gelmedi. İnternet geldikten 2-3 gün sonra bir süredir garip kilitlenmeler yaşayan bilgisayarım hiç açılmamaya karar verdi, üstelik Infamous ilk bakışını gönderememişken. Yazıyı nasıl kurtardığımı, sonrasında nasıl backup aldığımı ve format attığımı sormayın, muhtemelen anlatamam. Her şey düzelmiş, Anlam Arayışları'nı yazmış, Posta İdaresi için çalışmaya başlamıştım ki internet yine gitti. Bütün bu süreç içinde, çamaşırhaneden, başka yurtlardan, pub'lardan internete girdim, arkadaşlarımın bilgisayarlarını kullandım, tam bir göçebe-yazar gibiydim. Ruh hâlime ne kadar da çok uydu aslında... Hoşgeldiniz... (Fakat kâbus henüz bitmemişti. Mehmet "oh, her şey bitti, geçmiş oldu" derken yanlış dosyayı gönderdiğini fark etti ve şu okumakta olduğunuz halini bir süreliğine kaybetti. Kendisi en son Bordeaux sokaklarında "NOOON!" diye bağırarak koşarken görüldü. Posta İdaresi, Fransız yetkili mercilerince "Belgelerim" altında bulunup bize gönderildi. Mehmet mi? Ulaşmaya çalışıyoruz hâlâ ona ama hızlı koşucu çıktı –Serp.)

İDARESİZ

Selam. Dergimize bir şarkı yapmak istiyorum fakat sözlerde takıldım. Eğer dergideki ortamdan ve çalışanlardan biraz bahsederseniz herkesin seveceği bir şarkıyazabilirim. Esenkalın.

Not: Esenkalın diye bitirdim ama trt aromalı türk sanat müziği değil harbi rock olacak. Stoff Adoo

İyi niyetin için teşekkür ederim Stoff ama oldukça temel bi yerde takılmamış mısın? =)



AHMET, MANTI, EKLER

Bu giriş sanırım 14. denemem. Zira yazıma nasıl başlayacağımı bilmiyorum tam olarak. Zaten hiçbir zaman edebiyatı güçlü bir adam olamadım. Böyle yaldızlı cümlelerle kız tavlama durumlarım falan da olmadı. Onun yerine oyunlardan konuşmak istemişimdir ben ve çoğu zaman da bu konu kızların pek ilgisini çekmemiştir (evet bir yazıya ancak bu kadar kötü başlanabilirdi:)

Bence hiç de kötü değildi, Posta İdaresi daha önce ne girişler gördü *zaten yoktular*.

Oyunlarla tanışmam sanırım 1995 senesinde bir Atari 2600'le olmuştu. Sünnet hediyesi olarak alınmış bir aletti. Eminim babam durumun buralara varacağını bilseydi asla böyle bir hediye almazdı. Hatta sünnet bile olmama izin vermezdi (babam çok sever de oyunları :)

Hahaha çok komikmişsiniz ailecek, sünnete izin vermeyen bir baba hayal etmekte zorlansam da=)

Oyunlarla tanışmam çok eski olsa da kısıtlı bir yelpazeyle içli dışlı olabildim. Çünkü babam Atari oynamanın gereksiz olduğunu düşünmüştür hep. Arkadaşlarım evlerinde Amiga'larıyla, Commodore 64'leriyle oynarken biz sokakta çocuklarla serserilik peşinde koştururduk. Futbol oynamaktan dizlerimiz kan revan içinde dönerdik evlere (sokak futbolu acımasızdır:) Hayatımın sanırım en ve son hareketli dönemleriydi. Neden sonra bir bakkalın önünde, üzerinde dergilerin bulunduğu bir vitrin dikkatimi çekmişti. Bütün o hengâmenin içinde bir tanesi sanki bana bakıyor, beni çağırıyordu. Cepteki paralar dergiye ucu ucuna yetiyordu. Dergi hemen alındı ve şuursuzca okunmaya başlandı. Dergiyle beraber gelen CD, kullanılacak bir bilgisayar olmadığı için boş boş yatıyor ama inanılmaz kaşındırıyordu. Sonradan içinde *Starcraft* ve *Grim Fandango* gibi klasiklerin demoları olduğunu anlayacaktım (çook daha sonradan). Bu kaşıntı babaya bilgisayar için yalvarmalara sebep oldu tabii. "Yaa baba vallahi dersler için lazım yaaaa" (sanırım o dönemlerde bilgisayar sahibi olan her çocuğun söylediği en klasik ama en başarılı yalandır:)

Bende oldukça ters işlemişti bu süreç. Açıkçası çok uzaktım bilgisayar ve türevlerine, sanırım arkadaşlarım da öyleydi ki etraftan özenme durumum da yoktu. İlkokulda yazın gittiğim etüd merkezinde bir Amiga vardı, orada adını şimdi hatırlamadığım bir şeyler oynardık ama nedense eve aldırmak için hiç uğraşmadım. Game Boy oynardım tabii deli gibi, sanırım yetiyordu o da. Bilgisayar oyunlarıyla ilk ciddi buluşmam, babamın Pentium 133'ünde, babamın teşvikleriyle oynadığım *Warcraft 2*'ydi. Babamla en büyük eğlencemiz saatlerce başından kalkmadan *Warcraft 2* oynamak olmuştu... Dolayısıyla Oyungezer yazarlığımı başlatan sürecin en başında sorumluluğu olan insan babamdır, şikâyetleri ona yollayabilirsiniz.

Bilgisayarın sipariş verilmesinden eve gelmesine kadar geçen kısa ama hayatımın en uzun süresi tabii ki uykusuz geçmişti. İnsanın uyumadan rüya görebilmesinin mümkün olduğunu da o dönem öğrendim işte.

Ne güzel olduğunu da fark ettin değil mi?

Bilgisayarımın eve geldiği ilk gün takvimler 1998 senesini gösteriyordu.

Hey, benim de öyle! Gel 10. yılımızı kutlayalım bari biz de.

Hayatımda hiç o günkü kadar sevindiğimi hatırlamıyorum. Hemen daha önceden "ders çalışmak için aldım bak" durumunu inandırıcı kılmak için bir yerlerden edinilmiş olan Türkçe eğitim CD'si bilgisayara yerleştirilip kuruldu. Babam gittikten hemen sonra da daha bilgisayar gelmeden alınan birbirinden farklı oyun CD'leri birbiri ardına makineye girip çıkmaya başladı. O dönemlerde *FIFA 98*'in insana ne kadar inanılmaz geldiğini anlatmak imkânsız sanırım.

Emin ol hiç de değil. Geçen gün Yiğitcan ve Can'la koşuyorduk, Yiğitcan "*World Cup 98* sizce de en iyi futbol oyunlarından biri değil mi?" diye sordu, ben de "benim için ikinci, en sevdiğim *FIFA 98*'dir" demiştim. En iyi değil, ama ilkti onlar ve çok özeldi bizim için.

NELER OLUYOR BURADA?

Oyungezer Editörler Konseyi (kısaltması: PEH!) her ay bir okurunu "En şahane okur-gezer" seçiyor. Bu eşsiz paye için tek yapmanız gereken PEH'in seçtiği ekran görüntüsü için yaratıcı bir resimaltı yazıp, kurulun yüreğinin yağlarını eritmek. Kurallar anlaşıldıysa sorunuz L4D'den geliyor, böuuughhhsss...



Yanıtlarınızı en geç 18 Ocak günü, saatler gece 12'yi göstermeden ve Konu bölümüne "Resimaltı" yazarak postaidaresi@oyungezer.com.tr adresine yollamanızı bekliyoruz. Süreniz başladı. Bol şans!

GEÇEN AYIN EKRAN GÖRÜNTÜSÜ



Ahmet'im beni ne kadar sevdiğini ve sağlığıma ne kadar özen gösterdiğini biliyorum ama her defasında sümkürmem için elinle yardım etmen beni sıkmaya başladı...

Ayın En Şahane Okur-Gezeri
Yusuf Can Sezgenç (Steam Machine)

BLOGCULARDAN GOYUN'A MEKTUPLAR

Geçen ay Blogger'a erişim yasağı getirilince, yersiz-yurtsuz kalan 5 meşhur blogcu kapımızı çalmış ve "bi bakıp çıkıcağıydık" demişlerdi fakat biz o sırada çoktan matbaada olduğumuz için onların Oyungezer'in 1. yıl kutlama mesajlarını bu aya koyabildik ancak. İnternet yasaklarına tepkiyi yan yana gelerek ortaya koyan blogculara biz de sonsuz teşekkür ediyoruz. Yazıların tamamını http://beyn.org/oyungezer-1-yasinda/ adresinden okuyabilirsiniz.

"**...**Yazılar daha içten, sayfalar daha iyi doldurulmuş, incelemeler daha özenli... Belli ki "bir dergide çalışmak"tan "bir dergiye sahip olmak" aşamasına geçince dergi daha güzel, daha sıcak oluyormuş...." *Barış Ünver* (beyn.org)

"...İtiraf ediyorum, ben bundan 1 yıl önce tam anlamıyla bir morondum ve beyin kapasitem bırakın kıvrak zekâlılığa, sorulan soruya cevap verebilmeye çalıştığında dahi devreleri aşırı yüklemeden yakmaktaydı. Dil dile değmeden dil öğrenilmezse, kıvrak zekâ da başka zeki ve komik insanları okuyup, dinlemeden gelişmez. Oyungezer'in benim üzerimdeki en büyük etkisi buydu işte...." *Ali Suna* (deliprofesor.com)

"**...**Benim için en önemli şeylerden biri derginin içeriği kadar sunum zenginliğinin de yüksek olması ama zaman içerisinde beni o kadar tatmin etmeyi başardılar ki Almanya'da bulamadığım için kız kardeşime aldırıp kilometrelerce öteye, adresime postalatan tek insan benimdir herhalde...." *Volkan Alabaz* (volkanalabaz.com)

"...Benim için her çarşamba Penguen ve Uykusuz olduğu gibi, her ay başı da Oyungezer demektir. Çıkmış ve yeni çıkacak olan oyunların heyecanını birlikte yaşıyoruz." *Erman Haskan* (games121.com)

"Suyun kaynama sıcaklığının ötesinde, 360drc'de daha horozlar ötmeden bildirdi yeni haberleri. Aslında o olmasaydı, bu 365 günde 365'i aşkın gezilmemiş oyun diyarları nasıl gezilebilirdi? Tam olarak 365 gün değil, o 10 yılı aşkın birikimin 1 yıllık meyvesi gibiydi. İyi ki varsın Oyungezer, harbiden bu ilk yıl ne kadar da çabuk geçti?" *Meriç Dağlı* (rzrarti.org)

Bu büyük okyanusta yolumu bulmama yardımcı olacak bir arkadaşım vardı ve her şeyiyle bana hitap ediyordu. Pusulam olmakla da kalmıyor, moralimin bozulduğu her an yanı başımda beliriyordu. Uzun yıllar birlikte yürüdük. Ben zaman zaman maddi sıkıntılar yüzünden onu ihmal ettim ama o hiçbir zaman bana sırtını çevirmedi. Birçok arkadaşım onu kıskanıyordu. Ama ben kimsede onunla konuşurken aldığım zevki bulamıyordum. Hep yanımdaydı. Okula, dershaneye bile beraber gidiyorduk. Hatta bir keresinde fizik hocam üzerine muhabbet esnasında harita benzeri bir şey çizmeye kalkışmıştı. Sanırım onu sıradan bir dergi zannetmişti. Tabii bu benim hocaya kafa atıp okuldan uzaklaştırma almama engel olabilecek bir bahane değildi:)

Yok artık, ciddi değilsin di mi Ahmet? Ortalıkta anlatma bu hikâyeyi, bir de ismimiz "hoca dayağına teşvikçi"ye çıkmasın. [kırp, kırp -MK]

Sonra benim sevdiğim o ruh başka bir vücutla, yeni bir dergi ve yeni bir isimle yeniden doğdu. Oyungezer'di artık o, Goyun'du. Aramızda kalsın ama ben onu eski sevgilimden de daha çok sevdim (aşkım gerçekten bak ya:) Bu benim size ilk mektubum. Mektubu kimin okuyacağını bilmiyorum, o yüzden herkese hitaben yazıyorum. İnsan hayatı boyunca tanımadığı birini nasıl sever? Eğer kendini çok iyi anlatırsan, inandığın doğrulara sahip çıkar ve sonuna dek arkasında durursan, seni sen yapan şeylerden vazgeçmeyip sürekli kendini geliştirirsen insanlar seni karşılıksız ve tutkuyla sever.

İnsan bazı şeyleri duymaktan hiç sıkılmıyor, her seferinde bir çocuk oluyor, hediyelerini, onun içinde olduğu dergiye yazılmış kelimeleri seviyor tek tek, hepsini ayrı ayrı. Bizi karşılıksız ve tutkuyla seven tüm okurlarımıza çok içten teşekkürler, biz de sizi seviyoruz. Ahmet'in kelimelerine de teşekkürler, bizleri böyle buluşturduğu için.

Şimdi size bir tavsiyem olacak. Oyungezer'in ilk 12 sayısında kenarlar siyahtı ve kitaplıkta çok güzel duruyordu. Yeni sayının kenarlarını renkli yapmışsınız, bari bir sene boyunca böyle devam edin. Bu arada eski tasarım daha güzeldi bence. Oyungezer ruhu;) Benim gibi eski bir okuyucudan daha kallavi bir tavsiye beklerdim ben de ama zaten işinizi çok iyi yapıyorsunuz:)

Eh, bu da kallavi bir eleştiri sayılır, Oyungezer'in rafta nasıl durduğu da bizi ilgilendiriyor elbette. Derginin üzerinde en çok kafa patlatılan bölümünün her sayının sırtına yazdığımız tek cümlelik şeyler olduğunu biliyor muydun? Evet muhtemelen senle beraber derginin geri kalanı da bunu ilk kez duyuyor, hatta ben de az önce uydurana kadar böyle olduğunu bilmiyordum.

Yeni yılınızı kutlamak ve sizlerle tanışmak için pasta alıp dergiye gelmeyi düşünüyordum aslında ama derslerim inanılmaz yoğun olduğu için yalan oldu. Artık önümüzdeki zamanlarda inşallah "ekler" falan alıp gelirim bir gün (çok sevdiğinizi biliyorum:).

Ekler değil de... Mantı var mı ya? Bak ofisin yeni adresini veriyorum: *Domaine Universitaire, Village 4. Pessac Cedex/Bordeaux.* Mantı yapıp gelsene, tüm ofis seni bekliyoruz burada. Hadi koş. Yüz. Uç. Bir şey yap Ahmet, aşermekten dibim düştü burada. Düştük yani. Bütün ofis. Dibimiz düştü. Evet. Haydi gel bizimle ol. [kırp, kırp -MK]

UYKUSU KAÇANLAR İÇİN GOYUN MATEMATİĞİ

Geçen ay uykusu kaçan Goyun sayısı, dergideki Goyunlardan bile azdı. Kış geldi diye geceleri mışıl mışıl uyuyan Oyungezer topluluğu içinde sadece 2 kişi 15 adet Goyun'u saydı. 128'inci Noter Erden'in huzurunda yaptığımız çekilişle kazanan Çınar Demir oldu. Süpersin Çınar!



Her hikâyenin başında biraz kötü grafik, çokça aşk vardır.

Neyse ki mektubun sonuna geldim. Dediğim gibi eğer bir mahsuru yoksa ben ve ekler arkadaşlarım sizi ziyaret etmek isteriz. Kendinize çok iyi bakın.
Ahmet Sandıkçı

Senin de, eklerinin de, madem çok ısrar ediyorsun mantılarının da (küfredecekmişim gibi oldu di mi?) başımızın üstünde, midemizin içinde, artık nerede yer bulursak orada yeriniz var. Yeni adresimize bekliyoruz. Çok güzel mektup için teşekkürler Ahmet. Senin kelimelerine tav olmayan kızlara söyle, az daha ben bile oluyordum =)

GÜÇ SENİNLE OLSUN PROGRAMCI

Merhaba sevgili Oyungezer tayfası. İlk olarak 1. yılınızı kutlamak istiyorum. Bunun için biraz geç kalmışım ama bu seferliğine ilk kez olduğu için mazur görün. İlk olarak sizinle nasıl tanıştığımı anlatmak istiyorum. Temmuz ayıydı. Bir arkadaşımda ilk *Diablo*'yu görmüştüm. Beni çok sarmıştı ama biraz eski olduğu için karar verememiştim. Sonrasında ailecek alışveriş yaparken kapağında *Diablo 3* olan o dergiyi gördüm :)

Tam hatırlayamadım, hangi dergiydi o? Hani tüm dünyada *Diablo 3*'ün haberini yapan, onu kapağına taşıyan ilk dergiyi mi diyorsun? Evet evet onu diyor olmalısın, neydi, Goyungezer mi, öyle de bir adı vardı herhalde=)

"Bu işin köklerini öğrensem hiç fena olmaz" dedim. Dergiyi okumaya başlar başlamaz içimi bir sevinç sardı. Gerçekten de dergiyi elimden bırakamıyordum. O günden beridir Oyungezer alıyorum ki artık bağımlılık haline geldi :) Giray, Tuğbek ve Göktuğ abilerimin yazılarını özellikle takip ediyorum (lütfen diğerleriniz alınmayın) **[aa, Can, çok kırıldım, cevaplamıycam bundan sonraki sorularını, hıh! Serpil sen de parantez açıp küser misin Can'a? -MK]. *(ben ikinize de küstüm moralim bozulunca, açmıyorum işte parantez –Serp.)*** Oyun programcılığı beni vakumluyor sanki. Giray Abi'nin yazıları da bu konuda bana gerçekten önemli bir yol gösteriyor.

Doğrusunu istersen Giray'ın yazılarına ben de bayılıyorum, oyunların teknik mutfağıyla hiç ilgilenmemiş olsam da, Giray o kadar teknik konuları o kadar güzel, basit ve esprili anlatıyor ki büyüyünce belki ben de oyun yapımcısı olurum diyorum (yok o kadar da değil) ama birkaç aylığına ara vermesi gerekti. En kısa zamanda geri dön Giray.

Yaşım 14 olmasına rağmen *Quake 3* tabanlı oyunlara her türlü modu yapabiliyorum, Flash 8'de amatör animasyonlar hazırlayabiliyorum ve yavaş yavaş Flash 8'in programcılığına uzanıyorum. Her neyse lafı fazla uzatmadan sorularıma geçeyim:

Ben 14 yaşındayken anca Flash'i download edebiliyordum, kaldı ki 8 senede bu konuda geri gittim galiba, Chrome'a Flash yüklemek deveye hendek atlatmaktan daha

bug'lı bir süreç. Neyse ben de uzatmadan cevaplara uzanayım:

1- Programcılık macerama yanlış yerden başladığımı düşünüyorum ama bir yerden başlamak lazım değil mi? :) Şu anda yapabildiklerimin ileride bu işi daha kolay yapmama faydası olur mu (evet, kesinlikle bir oyun programcısı olacağım)?
Mutlaka faydası olacaktır. Ama "doğru" yeri bilen insanlara, mesela Giray'a sorarsan seni zaman kaybından kurtaracaktır (bu arada kararlı olmak güzeldir ama değişikliklere daha kolay adapte olabilmek için "kesinlikle" gibi sözcükler kullanmamak gerekiyor belki, hele 14 yaşında=)

2- Bence "Dünyamızı Sarsan Oyunlar" başlığı altına *Jedi Knight* serisini yazmalısınız :) En iyi Star Wars oyunlarındandır. Özellikle *Jedi Academy* için hâlâ geliştirilmekte olan yüzlerce mod, yaklaşık 500 tane aktif sunucu var. *Jedi Outcast* için de aynı şekilde. Hatta bir de sunucu açarsanız herkesin dikkatini çeker diye düşünüyorum. Şu anda 3 tane (birinin akıbeti belli değil) Türk sunucusu var. Bu biraz yetersiz bir rakam bence. Hele hele sunuculardaki muhabbetleri görseniz :) Bence bunu biraz düşünün.
***Jedi Knight* elbette önemli bir seri, en iyi Star Wars oyunlarından olduğu da doğrudur ama bunun bir sebebi de Star Wars oyunlarının genelde vasatın altında kalmaları=) *Jedi Knight*'ı severiz Can, ama dünyamızı sarstığını iddia edersek abartırız sanki. Sunucular için de şimdilik böyle projelerimiz yok ama siz Oyungezer okuru Jedi Knightçılar olarak sunucu açabilirsiniz=) Belki o zaman dünyamızı sarstığına bile karar verebiliriz Jedi Knight'ın (oha rüşvetin bu kadarı!).**





Kasım ayı hem René Magritte'in 110. doğum yıldönümüne (21 Kasım) hem de Freddie Mercury'nin 17. ölüm yıldönümüne (24 Kasım) evsahipliği yaptı. Bu satırların yazarı için önemli bir ay.

3- *Spore*'un çok gizli bir sonu olduğunu söylemiştiniz ya (merak etmeyin spoiler vermeyeceğim :). *Spore*'da uzayın sonuna nihayet geldim ama ortada bir son yok. O kadar heveslenmiştim bitirmek için. Acaba eksik bir şey mi yaptım? Yaptıysam ne olabilir?
***Spore*'u ben henüz oynayamadım (*doğru zamanı* bekliyorum) ama bahsettiğin şey oyunun gizli sonu değil(miş), keşfedilen bir şey(miş). Ben de spoiler vermek istemiyorum, o yüzden olayın *Grox*'larla alakalı olduğunu söylemekle yetineyim ve Yiğitcan'a teşekkür edeyim.**

5- *Crysis 2*'nin çıkmasının *Crysis: Warhead*'in satışına bağlı olduğunu söylemiştiniz sanırım. *Warhead* bu kadar satılmışken çıkmamasına imkân var mı? Veya bir haber var mı?
***Crysis 2* çıkacak, bence buna emin olabiliriz. Zaten Tuğbek'in Yerli Kardeşler'le yaptığı röportajda, onlar söylemek istemese de Tuğbek onları konuşturmayı başarmış ve bu bilgiyi almıştı. Ama yine aynı röportajdan öğrendiğimiz kadarıyla resmi açıklama uzun bir süre yapılmayacak, CryTek *Crysis 2*'nin marifetlerini oyunun çıkmasına 6 ay falan kalana kadar saklayacak muhtemelen, böylece oyunun gizemini korumayı ve heyecanı canlı tutmayı hedefliyorlar.**

6- *Timeshift* incelemenizi okuyordum (arkadaşımdan) ve bence çok az puan vermişsiniz. Bence *Timeshift*, *Crysis*'ten bile güzel. Biliyorum notlarımızı önemsemeyin diyorsunuz ama o incelemeyi okusaydım *Timeshift*'i almazdım. Bence yazılarınızda az da olsa teşvike önem vermelisiniz :) Yani "oyunun durumu bu ama denerseniz kaybedeceğinizden daha çok şey kazanırsınız" gibi mesajlar verebilirsiniz.
Ama eğer kazanacağınızdan daha çok şeyi kaybedeceğinizi düşünüyorsak ne olacak? Hem *Timeshift* nereden çıktı yahu, 1 sene oldu o oyunu inceleyeli neredeyse? =)

7- Bundan birkaç yıl önce PC Oyun adlı bir dergi vardı. Sonra dergiyi bırakmak zorunda kaldım yani akıbetinin ne olduğunu bilmiyorum. Yazarlarıyla içli dışlı da olmamışımdır ama sanırım bazı yazarları size geldiler. Böyle bir şey oldu mu?
Haaaaaave you met Göktuğ?

Sorularım bu kadar. Umarım sizleri yormamışımdır (baktım da bayağı uzun bir mektup olmuş yahu). Yayınlarsanız sevinirim... Saygılar...
Can Kılıçaslan

Eh, biraz yorulduk Can ama ne yapacaksın, görevimiz. Seni sevgiyle kucakladık. Programcılık yolunda başarılar.

CESUR, YENİ, HAD SAFHADA BİR RÜYA TAMİRİ

Sabahın bu saatinde ne yapıyorum ben PC başında? Evet cevabı biliyorum uzun zamandır yapmam gerekeni yapıyorum, yazıyorum. Saat 4 civarlarında dergimi kapatıp yatmaya gittim. Ama düşüncelerim beni uyutmadı. Dostlarımı, sizleri düşünüyordum, beraber yaptıklarımızı, size anlattıklarımı, bana verdiğiniz cevapları... Yaşadıklarımı anlattım bu gece yine size, sıkıntılarımı, yanlışlarımı, korkularımı... Benim soracağımı bildiğiniz sorulara nasıl da ben sormadan cevap verdiğinize şaşırdım yine bu gece. Hayattan sıkıldığımda cevabı Serpil Ablamın nasıl da kelimelere gizlediğini gördüm. İnsanları tanımaya başladığımda Sinan Abimin öğütlerini gördüm, "dostlarıma yeterince önem veriyor muyum" derken Tuğbek Abimin sıradağları bana anlatışına tanık oldum. Beni dinleyen ve anlayan insanların varlığıyla umutlandım yine. Ayda birkaç kez uykuya dalarken sizlere mektuplar yazdım hayalimde. Hislerin nasıl kelimelere dönüştüğünü izleyerek daldım uykuya. İnsanları şahsen görmeden, seslerini duymadan da dost olunabileceğini öğrendim sayenizde. Türkiye'nin iki ucunun nasıl da bağlanabileceğini görüyorum şimdi. Bu dergiye yeni başlarken bana tedirginliğinizi anlatışınızı hatırlıyorum. Bakın sizi yalnız bırakmadık işte. Sıradağlar yarattık beraber cesur yeni dünyamızda, saçma satış politikalarını, halka dayatmaları eleştirdik had safhada, geçmişin kırdığı korkunun kararttığı rüyalarımızı tamir ettik. Evet hepsinde yanınızdaydım, beraber yazdık her şeyi aslında. Nasıl şu anda karşımda bana gülümsüyorsanız, ben de size gülümsüyordum.



GEZENTİ

Bu ay Gezenti'ye çok az resim geldi, doğrusu gelenlerin hiçbirisi de içimize sinmedi. Bunun üzerine Jedbang figürünü bir ay saklamak suretiyle, buraya benim İspanya'dayken çektiğim bir Gezenti fotoğrafını koymaya karar verdik. Barcelona'nın meşhur ve leziz La Rambla caddesindeki bu insan-heykel/figürlerin de Oyungezer okuduğunu tahmin eder miydiniz?

Her şeyin teknoloji olmaya başladığı dünyada dergi sayfası çevirmenin tadını yaşattınız bizlere. Oyunları çok seviyorum çünkü bize dost olmak, dertleşmek için bahane veriyorlar. İncelemeler, yorumlar hepsi bahane aslında, biz sizleri okumak, daha çok tanımak, yeni ufuklar kazanmak için alıyoruz Oyungezer'i. Sinan Abime düşüncelerinin bana kazandırdığı ufuklar için, Serpil Ablama hayatın en basit hâlinin nasıl da saf ve tanıdık olduğunu bana anlattığı için ve Tuğbek Abime bütün kötülüklere karşı bana verdiği bir tabak irmik tatlısı için yürekten gelen teşekkürlerimi sunuyorum. Hep bizlerle kalın, en zor günlerinizde sizi destekleyenler olduğunu unutmayın. Yazımda hatalarım olduysa affedin. Mehmet sana da en az zahmet verecek şekilde yazmaya gayret ettim. Birinci yaşınız kutlu olsun dostlarım. Hepiniz sağlıcakla kalın ki yazılarınızdan mahrum kalmayalım. Hep böyle devam etmeniz dileğiyle...
Çağatay Demirel

Çağatay bu olağanüstü güzel mektubun için teşekkür ediyorum sana. Eminim özellikle Sinan, Serpil ve Tuğbek çok mutlu olacaklar okuduklarında. Diyecek çok fazla bir şey yok, bana hiç zahmet vermedin... Bozuk rüya yoktur, çok Tindersticks vardır diyerek bitiriyorum ben de cevabımı. Hep yaz bize... *(Yaşa Çağatay, yüreğimizin yağlarını erittin. Can ve Mehmet'le bile barıştım, gelin, sarılıp öpücem hepsinizi -Serp.)*

NÜVİTOLOJİ'NİN BU SAYISINDA...
(Şimdiki zaman) Uaah! Çok yorgunum, uykum var ama zamanım az. Eğer şimdi yazmazsam bir daha yazamayacağım biliyorum. Sabahın 7'sinden itibaren başladığım iki günlük patoloji tekrarımın ilk akşamındayım, saat 11'e geliyor. 12-13 saattir çalışıyor olmalıyım. Heyhat ki yarına biraz daha fazla işim var. Parmaklarım klavye üstünde saçmalıyor, sağ elimin serçe parmağı sürekli backspace tuşuna basıyor. Yazmalıyım bir an önce uyku bedenime galip gelmeden, yarınki yükümü düşünmeden yazmalıyım şimdi, hemen...

Oo hoşgelmişsin be Nüvit, ne zamandır görüşmüyorduk, ne var ne yok? Bakalım bu ay ne güzellikler yaptın bizim için...

(Flashback) Ayın 13 ya da 14'ünde bayiye gittim ve bir adet Oyungezer istedim. Adam eliyle işaret ederek kafam hizasında rafları gösterdi ve "orada" dedi. Geçen ay görünür bir yerde bile olmayan dergi bu ay ön taraflarda bir rafa dizilmişti. Biri daha Oyungezer'in doğum gününü kutlamak istedi diye düşündüm. Eve döndüm. Ve akşam:

1- Bakalım bu ay neler var dergidehooooraanggg (sayfa 134 şoku). Derginin en sevdiğim yeri olan Piksel'den başlayacaktım ki karşıma ilk çıkan sayfa bu olunca düşünmeden edemedim, bu bir mesaj olmalıydı. Dergideki Gamewatch'ları görünce hemen canım çekti, açtım koleksiyonumu biraz hasret giderdim. Zaman denilen insafsız canavarın elinden kaçıp bana sığınan Gamewatch'larım var, hepsini sakladım, değerleri büyük benim için. Hepsine gözüm gibi bakıyorum. Yıllar sonra antika olunca belki onlar da bana bakar. Nostalji dükkanı açıp dakikasına 50 euro alır köşeyi dönerim, belki de satın almak için trilyonları ayağıma sererler... Paralar evet daha çok para niha niho ve hatta niahahaaa =)
Romantik biçimde başlayan Gamewatch aşkın bir anda nasıl materyal hale geldi inanmak mümkün değil Nüvit. Herkes materyal bir dünyada yaşıyor Nüvit ve sen de materyal bir Nüvit'sin.

[kırp, kırp -MK]
2- Ahhh! Yarama tuz basmayın kardeşim. Daha bitiremedim ben *Fallout 1* ve *Torment*'i, tamam suçluyum ama o zamanlarda bilgisayarım ikide bir göçüyor, hard disklerim patlıyordu. Sürekli baştan başlamaktansa sonraya erteledim. Şimdi de sistem var ama zaman yok. Tanıdık değil mi? Yaşı geçmiş tüm oyungezerlerin hikayesi işte! Geniş bir zamanda ayıbımı kapatacağım.
Yaşı geçmiş bir Oyungezer miyim bilmiyorum ama bu benim de hikâyem, gerçi *Fallout*'a hak ettiği ilgiyi gösterdim sayabilirim kendimi ama *Torment* benim için de çok büyük bir eksikliktir. Beraber mi oynasak ne yapsak Nüvit?



3- Faruk Akıncı'nın dergiye katıldığı izlenimine kapıldım, künyede ismini göremedim ama?
Sevgili Faruk Seti Ailesi'ne katıldı, dergi forumunda da yazmıştım, artık bir şeyler daha *doğru, yerinde*.
4- Umarım pastamsı deneyiminiz sonradan dokunmamıştır. Gerçi leziz görünüyor ve eskilerden bir söz var. Yemeğin iyi olması için içine bir tutam sevgi, bir tutam da emek atılmasını söyler. Sizde her ikisinden de bolca olduğundan tadından yenmeyeceğini anlamak zor değil.
Biz gurbet yazarları olarak o pastamsı şeyin tadına bakamadık ama ben çok güzel olduğuna eminim, sevgi ve emek bolca tabii, hem Sinan'ın kasa kapağının kattığı metalik tadı da atlamamak gerek. Bu arada Damla geçen gün şeker hamuruyla ilk pastasını yaptı, kendisini kutlayalım. Buradan kendisine sesleniyorum, aylardır hasret kaldığım mutfak yeteneklerini ben döndüğümde sergilemezse, yok ona peynir, yok ona şarap.

5- Dinozorlar Savaşıyor kolonunda yer alan 'hiçbir dinozora zarar verilmemiştir' ifadesi gerçeği yansıtmıyor, değişmesi gerek. "En azından bir dinozorun gülmekten göbeği çatlamıştır" daha doğru olur. Bu kolon devam etsin lütfen, yeşe Sinan yeşe Tubek.
Neşe! Neşe!

6- Artık internete gelen yasaklar kabak tadı verdi. Durumun ciddiliğinden yetkililerin haberi olduğunu sanmıyorum. Keşke onlara aslında sitelerin kapanmadığını, sadece ülkemizden erişimin engellendiğini, her şey üzerinde mutlak hakimiyetleri olmadığını, sansürün çözüm olmadığını yapılanın sadece kafamızı (daha doğrusu kafalarını) kuma gömmekten ibaret olduğunu anlatmamız mümkün olsaydı. Hotmail veya Yahoo'yu ne zaman kapatacaklar acaba diye merak ediyorum. Ne de olsa kötü emelli bazı insanlar o kanallar üzerinden haberleşiyor olabilir, oralar bize cısss!!!

Fazla söze ne hacet. Geçen ay Serpil'in *Rüya Tamirleri*'nde yazdıklarını okumayanlar lütfen okusunlar, yasakların bizi ve kelimelerimizi nasıl taciz ettiğini o kadar güzel anlatmış ki. Kendi tekelci kârları uğruna insanların dolaplarını karıştıran şirketleri de, aynı dediğin gibi "her şey üzerinde mutlak hakimiyeti olduğunu" sanan hükümetleri de bir kenara fırlatıp, özgürlüğümüze sahip çıkmamız gerekiyor. Bir de bu salaklıklarla sonuna kadar dalga geçmek.

[kırp, kırp – MK] Zihin fonksiyonlarımın iyice zayıfladığını hissediyorum sanırım artık geceyle bir olma zamanı. Benden bu aylık bu kadar kalın sağlıcakla... (Fade to black) Tüm ekibe iyi çalışmalar, kolay gelsin. **Nüvit**

Nüvit, yine çok güzel bir mektubu geride bıraktık senle. Madem her ay yazacaksın bize (di mi?), gelecek ay için ben sana iki soru soruyorum, bunları cevaplarsan sevinirim. Mektubumu yayınlamasan da bari cevap ver.
1- Patoloji sınavın nasıl geçti?
2- Nüvit'in "müjde" demek olduğunu ve İngilizce'deki "knew it"ten geldiğini biliyor muydun?
Haydi sevgiler...

Bu ay yine uzun, yine güzel mektuplarla doldu Posta İdaresi. Umarım talihsizlikleri aşıp sizle buluşabilmeyi de başarabilmiştir. Geçen ay sonunda annemle telefonda konuşurken, ikimizin de gözleri dolu doluyken bir başka sebepten, "hayat tek bir an" dedi, "dolu dolu yaşa..." Paylaşmak istedim. Görüşmek üzere...

K. Mehmet Kentel

-SİNAN? N'EN VAR GUZUM? GOYUNUM?

Sinan abi, derginin 37.sayfasında en alttaki resimde kocaman gıdılı (oha sıfata bak) çıkmışsın uyaralım dedik :).
Egemen Koku

Aklıma gelmişken şunu da söylemek istiyorum Sinan acayip yaşlanmışsın hocam:) Elimde Yazı İşleri Müdürü olduğun zamanlar derginin ilk sayfasında yazınla birlikteki resmine bakıyorum da yıllar senden çok şey almış gibi görünüyor:) Ahh ah askere gittiğin zamanları da bilirim ben senin:).
Ahmet Sandıkçı

Neden öyle diyorsunuz ya? Hâlâ çakı gibi Sinan ya, biraz göbek salmış olabilir ama hiç de öyle yaşlı, gıdılı falan değil, gayet de filinta gibi maşallah. Öylesin di mi Sinan?



EnSevdiğiM.

BY MUDER [The One]

www.ensevdigim.tv

Ben buyum.

"Devam edin, neyseniz, o olmaya" denildiğinde çoktan orada olmayan, hiç durmamış biri.

Şimdi, bir şey yapacağım ve başlayacak.

Herhangi bir şey..

Elimi şıklatmam, bir değnek alıp sihirli veya sihirsiz, sallamak, abra kadabra demek gibi nispeten gösterişli bir şey değil,

"gayet", herhangi bir şey.

Yapacağım bu herhangi bir şey, benim "bu" olmam için yeterli olacak. Çünkü bunu "ben" yapacağım. Lütfen dikkatli bakın, çünkü bununla başlayacak ve sizi de son derece ilgilendiren bir şey bu "herhangi bir şey".

Bu ben olsam da, her şeyin belki de havaya karışmış birinin aklından başka bir şey olmadığını bilen biri hani. İnanan dün olanın bittiğine, kaldığımıza bizim geriye ve kurabilmenin gücüne, düşük cümlelerin, Yoda gibi, anlatılanı bazen, nasıl da güçlendirdiğine. Okuyanının ruhunu sarıp sözcüklerine, savuran ne varsa, ama ne varsa, ne varsa olmuş ve olacak hatta, her şeyin hepsinin üstüne üstüne.. Çünkü ben varsam yazıyor hepsinin üstünde ve biliyor musun diyor, o güneş var ya hani parladığını ya da şu an parlamasa da bir zaman parlayacağını bildiğin üstünde, gece de olsa gündüz de mevsimlerden kış da yaz da ve hatta Norveç'in en kuzeyinde bir yerde batmadan tekrar yükselse de, hepsi şimdi, ışıkları bile, hayat için gerekli her şeyi barındıran, sahanın kenarında.. İzliyorlar seni.. Olan oldu. Piramitler de, Aztekler de, sadece haçlı seferleri değil, iki dünya savaşı da aynı yüzyıl içinde, Magellan, Nostradamus, Einstein, Bay Yanlış ve Doğru Ahmet de.. Hepsi geçti. Şimdi, okuyor oldukların, senin oyunun.
Hoş geldin.

Devam et. Neysen o olmaya..

Gittiğinde burada olmayacak olduğun herhangi başka bir yerden farksızmış gibi.. Burada olduğunda sen olduğunu bile bile.

MUDER tarafından hazırlanıp sunulan EnSevdiğiM. – Aralık 2008 "senin oyunun", başladı.

Kaybetmeyi bilen ama kazanmayı tercih edenler için.

Şimdi.

Sevgili kardeşim, televizyonların ana haber bültenlerine konuk olan, tartışma programlarına katılan ya da öğle üzeri yayına girip fasülye ayıklanırken, Ayşe'nin Ahmet'e yaptığının, Jale'nin Ali'ye ettiğinin konuşulup tartışıldığı anlarda izlenip sevilen kadın programlarına katılıp halkın sevgisini bağrına basmış "hayırlı" bir evlat değilim ben. Ancak, Bukowski'nin dediği gibi, "kötü adamı" da sevmedim. "Kanunsuzu, hergeleyi", "İyi işleri olan sinek kaydı traşlı, kravatlı tiplerden hoşlanmadığımı" da söyleyemem. "Ümitsiz adamları, dişleri kırık, usları kırık, yolları kırık adamları ya da adi kadınları, çorapları sarkmış, makyajları akmış, sarhoş ve küfürbaz kadınları sevdiğimi" de..



Ama sanma sakın sıradan biriyim. Türlü numaralarım vardır benim.. Bir tanesi, çok güzel oyun oynarım. Hem insan olduğumdan, hem de yıllara dayanan oyun oynama haşır neşirliğimdendir bu zannımca ve benim gibi oyunlarla fazlaca haşır neşir olduğu düşünülen birine söylenebilecek sözlerden biri, "hayatın oyunlardan ibaret olmadığı"dır.

Oysa neyi ararsanız, onu bulursunuz.

Kaçmak isteyen biri için, Tolkien'in yaptığı da "kaçış" edebiyatıdır veya savaşla ilgili bir takıntınız varsa (ki ister inanın ister inanmayın, tavşanlar henüz hiçbir dünya savaşı çıkarmamışlardır) Yüzüklerin Efendisi sizin için eşi az bulunur bir savaşlar destanıdır. Çocukluk, gençlik, güç ararsanız, spor bile hatta dağa tırmanma, okçuluk vs onu bile çıkarabilirsiniz içinden (buna rağmen henüz hiçbir okçuluk federasyonunun Legolas'ın yayı konusunda resmi bir dilekçe ile The Saul Zaents Co. D/B/A Tolkien'e ya da New Line'a başvurduğunu ve ya Peter Jackson'a uzun bir mektup yazıp sonunda da "kimse çocukları düşünmeyecek mi" diye bitirdiğini sanmıyorum).

Oyunların şiddet içerdiğinden ve bunun da şiddete meyilli nesiller yarattığından bahsediyorlar. Şiddet, insanların insanlara kötü şeyler yapmaları, ne yeni ne de insanların, çocukların, gençlerin, hepimizin hayatlarına oyunla, bilgisayar oyunlarıyla sokulan bir şey.

Neye meyilliyseniz ona odaklanır, onu çeker, ona doğru gidersiniz. Bir adventure'dan çevrenizdeki nesne, olay ve kavramlara keskin hatlarla bakmayı ve amacınız için onları ve aralarındaki bağlantıları kurabilmeyi, kullanabilmeyi öğrenebiliyorsanız,



#09
"senin oyunun"

buna yönleniyorsanız, bu sizin problem çözme yeteneğinizi geliştirecektir. Her yerde, her zaman..

Oyunlar sayesinde nesne ve kavramlar arasında amaç-hedef, sorun-çözüm bağlarını kurma ve hızlı düşünme yetilerinizi geliştirme yollarınızı açabiliyorsanız, şiddet içeren bir oyunda bile işin şiddet ve zarar verme tarafına değil, sizinle ilgili, sizin aradığınız, sizin önem verdiğiniz, sizin seçtiğiniz tarafına odaklanabiliyorsanız, orada olabilip o oyunu sizin oyununuz yapabiliyorsanız, hiçbir oyun sizi bir hödük yerine koyup şiddete yönlendiremez. Oyun oyundur, oyundan keyif alınır. Oyunların şiddet içerdiğinden bahsedilip "bilgisayar oyunları katiller yaratıyor" tarzı başlıklara prim verilmekten ziyade türlü türlü oyunların olduğunu, bilgisayar oyunlarının da kendi içlerinde inanılmaz tür ve boyutlara ayrıldıklarına, ki şiddet içeren bir oyunun bile şiddete meyilli olmayan sağlıklı bir bünye üzerinde "eğlence"den daha öte bir şeyleri tetikleyebileceğine inanmak güçtür.

Ancak elbette, arıyorsanız, bulursunuz.

Eğer çocukları eğitemezseniz, eğer onlara doğru örnek olamazsanız, ki çoğu zaman söyledikleriniz değil, yaptıklarınızdır önemli olan, eğer onların dilinden konuşamaz, onları anlamaz, teknoloji bilmez, onların oyunlarını bilemez oynayamaz, kendinizi anlatamazsanız, neyi arayacakları ve neyi bulduklarında huzura kavuşacakları konusunda, onları yalnız bırakırsınız.

Çocukta biriken enerjinin boşalamamasının, çocuğun içine kapanık, nörotik ve alıngan birine dönüşme yolunda çok çok büyük adımlar attıracağını bilebilirsiniz. Kas sistemini harekete geçirecek bir şeyler yapması gerektiğini de, belki biraz basketbol arkadaşlarıyla, belki futbol, buz pateni belki, okçuluk hatta. Ancak bunu anlatamazsanız, çocuğa ulaşamazsanız, en derin yerlerinden, bilinçaltına, çocuğun gelişememiş güdülerine hitap ederek onu savaşın ortasına itecek bir başka şeyin kucağına bırakırsınız.

Bu, saatler sonra başından kalktığında, yapamayacağı şeyleri yaptığı, olamayacağı yerlerde olduğu bir oyun da olabilir, bundan dolayı rahatlamış ve kendini mutlu hissedeceği ama neler olduğunun çok çok da farkında olamayacağı, şiddetin normal, sıradan ve hatta takdir edilen bir şey olduğunu gösteren bir televizyon dizisi de..

İnsanoğlu, gerilir. Çevresinden aldığı uyaranların etkisiyle.. Korkar, korkular da gerilime yol açar, var olan gerilimi artırır. Oyun oynayamayan bir çocuk kendi kendine problem çözmeyi öğrenmede büyük zorluklar yaşar. Toplum tarafından kabul görmüyorsa, görmediğini düşünüyorsa yaptığı şeyin, gizlemeye, gizlenmeye yönelir. Korkularını, gerilimlerini, birikmiş enerjisini boşaltamaz. Oyunların gerçeklikten uzaklaştırdığını söylerler, hayır, oyun oynanmazsa, gerçekle oyun ayırt edilemeyebilir.

Neyi dilerseniz
o olursunuz.

Oyunlar insanlar arasında ilişkiler oluşturur. İlişkilerinde üzerine paylaşımlar yapabilecekleri tabanlar, ortak noktada buluşma platformları oluşturur. Bunlardan biri örneğin, OYUNGEZER'dir, internet sitesidir, forumudur, posta idaresidir, Sinan Akkol'un giriş yazısıdır.

Oyunlar konusundaki fanatiklik de, çoğu zaman belirli bir dönemden, belirli bir zümreden ibarettir. Yerine yeni bir şeyler gelecektir. Hep gelmiştir. Bir tür "moda" gibidir. Erkeklerin küpe takması gibi veya.. Yakışanı vardır yakışmayanı, taşıyanı vardır taşıyamayanı vs ama bir dönemdir. Hevestir, bir kültür ve paylaşım platformu olduğu kadar, uzun veya göreceli kısa bir dönemi de kapsayabilir..

Aslolan insanlar ve aralarındaki ilişkidir. Çünkü bu, insan ve ilişkileri hep vardır ve olacaktır. Yoksa zaten, oyun bitmiştir.

Bir süre sonra başka şeylere ilgi duyulur. Bu bir başka oyun da olabilir, bir başka oyun makinesi, bilgisayar, bir başka oyun platformu, spor, müzik, belki dans, belki internetin herhangi bir alanı, bir ders, bir meslek vs olabilir. Önceden sıkıcı görünen başka bir şeye ilgi duyulmuş olabilir, yeni bir kız/erkek arkadaş olabilir, aileye yeni katılan biri, çıkılacak bir seyahatte okunacak bir kitap, bir film ve / veya bunların çoğu, hepsi ya da küçük bir kısmı. Büyümek bazen. Bazen kafanın küçülmesi, bazen bilmek, bazen bildiğini unutmaya çalışmak.. Zaman geçer, güneş batar ve doğar.

Dün olan bitmiştir, geriye "biz" kalmışızdır ve bugün, er yada geç, ne yapmak istiyorsak onu yapacak, ne dilersek o olacak, neyi ararsak onu bulacağızdır. Hayatın oyunlardan ibaret olmadığını söylerler yanılanlar.

Yaşıyor oldukların,
oyunundur.

Yazıyor olduklarım, senin oyunun. Okudukların sensin. Onlardan ne anladığın, neler çıkarıp neyi arayıp ne bulacağın ve bundan sonra "başladığında" ne olacağın, neler olacağı, sensin,

ben buyum,
sen busun.

Kaybetmeyi bilen ama
kazanmayı tercih edenler için,

MUDER tarafından hazırlanıp sunulan EnSevdiğiM. – Aralık 2008;

Devam et. Neysen o olmaya.. Gittiğinde burada olmayacak olduğun herhangi başka bir yerden farksızmış gibi.. Burada olduğunda sen olduğunu bile bile.

Bitti.

Başlamak için,

herhangi bir şey yap.

MUDER "The One"
M.MUDER DEREBAŞI
muder@oyungezer.com.tr
www.muder.tv

www.ensevdigim.tv adresinden önceki EnSevdigiM.leri takip edebilirsiniz.

PİKSEL

"Adaptör ısındı" diye annemiz artık kızmıyor

약속하다



Geçen aydan bu yana çok şey olmadı aslında sayın okuyucu. Havalar soğudu, İstanbul trafiği biraz daha arttı, doğalgaza kol gibi zamlar geldi, dolar aldı başını gitti, alacağım JVC kamera işi o yüzden bir süre yattı. "Kafamı dağıtmalıyım, boş vaktim olmamalı" derken günlerimi sanki biraz fazla doldurdum gibi oldu, kendime vakit ayıramaz oldum. Prison Break'e başladım, siz bunları okurken de bitirmiş olacağım, ondan sonracığıma gökten kiloyla oyun yağdı, yağmaya devam ediyor ve ben bu bereketten pek nasiplenemiyorum, sinir oluyorum. Tabii sosyalleşiyorum da arada; yeni, güzel insanlar tanıyorum şansa. Her bir insan yeni bir hikâye demek olduğundan gayet keyifli geliyor iyi insanlarla tanışmak... Sorunlarımdan ha kurtuldum, ha kurtulacağım. Bu da benim açımdan sevindirici. Senaryo eğitimim de gayet keyifli hale büründü. Konsantrasyon bozukluğum kayboluyor. Bir oturuşta iki film izleyebiliyorum artık :) Oyunların başında da daha uzun süre kalabiliyorum yavaş yavaş (geçen Super Sidekicks'i ara vermeden bitirdim mesela). Bir yaşımı geride bıraktım iyisiyle kötüsüyle, acısıyla tatlısıyla, önümdeki maçlara bakıyorum artık. Ya aslında ilk cümlemle çeliştim? Bir şeyler olmuş bu ay sanki? Bir tek, o meraklı okuyucularımızın sorduğu gibi şeyler olmadı :)

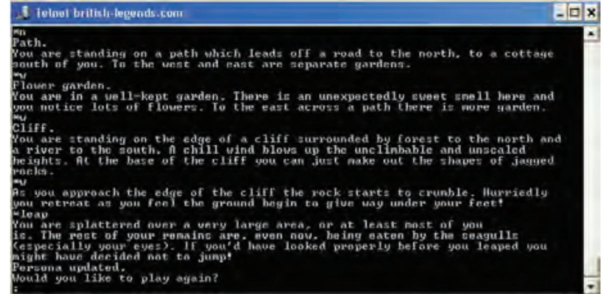
Piksel'i önümüzdeki sayı(larda) revize etmek istiyorum, istiyoruz. İsteyeceğiz! O yüzden sizden fikirler bekliyoruz. Olmasını istediğiniz değişiklikleri bana mail atarak bildirin. Değerlendirileceğinden emin olabilirsiniz. Onun haricinde bu ay, Aral İthalat sağolsun, retrocular için manevi değeri çok büyük iki oyun hediye ediyoruz, iki soruya da doğru cevabı vermek şartıyla tabii... Gördüğünüz gibi dergide bir *World of Warcraft* ağırlığı var. Yine dükkânlar önünde uzun kuyruklar oluşturan oyuncular gördük, sevindik. Gönül ister ki sadece tek tip bir oyunda bu manzaralar olmasın ama bu da bir şey sonuçta. Piksel de WoW'dan nasibini alıyor bu ay anlayacağınız. Yeni oyuncuların da keyifle okuyacağını düşünüyoruz.

2008'e veda etmeden önce herkese bol kazaklı bol sıcak günler, bol zamanlı bol ödevsiz günler, bol oyunlu bol arkadaşlı ortamlar dilerim. Ama belirtmek isterim ki "yeni yıla nasıl girerseniz öyle gider", ben böyle yalan görmedim :) Alakası yokmuş. Deneyin, görün bana inanmıyorsanız.

VOLKAN TURAN

AYIN ÖNERİLERİ
eskiyleyeni.blogspot.com (kişisel blogum, taptaze)
Mandalina (C vitamini tüketmeli)
Amon Amarth konseri (kan gövdeyi götürür)
Burn After Reading (Coen Kardeşler yani, izlenmeli)
amigaoyunlari.blogspot.com (Amiga sevenler favorilerine eklesin)





30 YAŞINDA!

Devasa Online oyunlar otuzuncu yaşını doldurdu. İlk kez 1978, Essex Üniversitesi'nde Roy Trubshaw tarafından kullanılıma sunulan oyunun ilk DVO'nun adı MUD (Multi User Dungeon) idi. Oyun tekst tabanlıydı ama günümüzün modern devasa online'larından pek de farklı değildi. Tecrübe kazan, ganimet topla, rakiplerini öldür, vesaire. Şu sıralar belki kafanızı *WoW*'dan kaldırmıyorsunuzdur ama olur da kafanıza eserse www.british-legends.com adresine buyurun.



GUITAR HERO ARCADE MAKİNELERDE!

Daha önce dedikodu olarak ortaya atılmıştı bu haber. "GH'nun iki gitarlı kabinleri çıkıyor, yaşasın" diye sevinen insanlar dolaşıyordu ortalıkta ama şahsen ben pek ihtimal vermiyordum. Gelgelelim kabinin fotoğrafları internette yerini aldı, ben de yanıldım diye çok pis hırs yaptım :)

Kabinin çok büyük bir numarası yok. Kablolu iki gitara sahip. Gitarlar tasarım olarak GH:WT'unki gibi. Henüz keşfedilmemiş bir de kablosuz numarası varmış, bu kişisel gitarınızı da kabinde kullanmamıza fırsat veriyor olabilir. Oyunda ayrıca online olarak da mücadele etmek mümkün olacakmış. Ankara-Fantasyland'e bu ürünün getirilmesi konusunda tüm baskı metodlarınızı kullanmanızı öneriyoruz :)

AMERİKA'YA SFIV YOK!



Ohhh, canımıza değsin filan demiyoruz tabii ki, hâşâ (hmmpff) ama durum budur. Capcom'dan Chris Kramer "Street Fighter IV'ün arcade makineleri ABD'ye resmi olarak girmeyecek" dedi. Neden olarak da her ne kadar SFIV harika bir oyun olsa da, sekiz dokuz sene önce ölen bir pazarı canlandırabileceğini düşünmediklerini gösterdi. Hani haksız da değiller. Bu hareketlerine karşın Mad Catz ile arcade stick için ortaklaşa çalıştıklarını dile getirdi Kramer. Dediklerine bakılırsa stick de arcade makinelerini aratmayacak cinstenmiş. Göreceğiz Kramer efendiii.



ATARI 2600 JOYSTICK'E GEÇTİ

Bu ürünün içinde Atari2600 oyunları yok, yani TV'nize takıp hemen oyuna geçemiyorsunuz. İlgi alanı PC. Çoğu emülatörü de destekliyor. Joystick direkt USB girişini kullanıyor ve tıpkı Atari2600'lerle kullandığımız joystick modelleri gibi taş devri fonksiyonlarını kullanıyor. Zaten amacı da bu, o günleri yâd edebilmemizi sağlamak. Ha oynarken elinizde kalır mı, orasını bilemiyoruz ama uzaktan bakınca 15 doların hakkını verirmiş gibi duruyor. Dileyenleri şu adrese alalım: www.legacyengineer.com/store.html

20 YIL ÖNCE...

RAIN MAN

TOM CRUISE VE AYŞEGÜL ALDİNÇ'İN TAKİPÇİSİ BİR NESİLİZ BİZ (SANIRIM)

1998'in bugünlerinde sinema salonları hep aynı film için dolup taşıyordu; Rain Man. Biri burnu havada bir zengin çocuğu (Tom Cruise), diğeri sırlarla dolu bir otistik (Dustin Hoffman) olan, birbirine yabancı iki kardeşin hikâyesiydi anlatılan ama bunu öyle bir yapmışlardı ki izlerken boğazınız düğümleniyordu. Hayır, duygu sömürüsü falan da yoktu. Çoğumuz otizm hastalığını o güne kadar hiç duymamıştı bile ama hem senaryo, hem de Dustin Hoffman'ın oyunculuğu sayesinde, Hollywood'un verebileceği kadar da olsa bir fikir edinmiştik hastalık hakkında. Aradan geçen yıllarda hikâyeyle ilgili bir sürü şeyi unutmuş olabiliriz ama Dustin Hoffman'ın yere düşen kürdanları bir çırpıda saydığı sahneyi hiç unutmadık. İki kardeşin Vegas'ta deli gibi para yaptığı ve niyeyse oturduğumuz yerden bizim de çok sevindiğimiz kısımları, Tom Cruise'un baştaki bencilliğinin yavaş yavaş eriyip gidişini ve abisi sayesinde sorumluluk taşımayı öğrenişini hâlâ hatırlarız. Bir de tabii Iko Iko'yu… Filmin soundtrack'inde yer alan ve Rain Man'den sahnelerle hazırlanmış bir de klibi olan bu şarkının nakaratında ne demek istendiğini daha çözemedik (*çekimofilanne*?) ama o melodi ve anlaşılmaz sözler bugün bile Rain Man izlemiş birine çok fazla şey çağrıştıracak kadar özdeşleşmişti filmle. Ve şarkı da Rain Man kadar çok sevilmişti.

Rain Man gösterime girip bol bol izlendikten ve çok konuşulduktan sonra tabii ki Oscar'a da aday gösterildi, hem de sekiz dalda. Ve bu dallardan çok önemli dört tanesinde başarılı oldu. 1998'in en iyi film, en iyi yönetmen, en iyi senaryo ve en iyi erkek oyuncu Oscar'ları Rain Man'e gitti. En iyi erkek oyuncu ödülü derken, tabii ki Hoffman'dan bahsediyorum, Tom Cruise'un rolü de performansı da Hoffman'la kıyaslanabilecek gibi değildi zira. Rain Man bir sonraki yıl Berlin'de Altın Ayı'yı kazanarak Avrupa'yı da fethetti. Filmin sevenleri olarak biz de Iko Iko eşliğinde mutluluk dansımızı yaptık.

MÜZİK

Şöyle 1988 Türk müzik piyasasına bakınca çok fazla sürprizle karşılaşmıyoruz. Bence halen çok güzel bir bayan olan Ayşegül Aldinç'in ilk albümü**...** *Ve Ayşegül Aldinç* isimli albümün açılış parçası da Barış Manço'nun söz ve müziğini yaptığı *Kara Sevda*... Aldinç'in abartı takılarıyla, kıvır kıvırıp kabarık kara saçlarıyla, düzgün fiziğiyle ve narin ama kaçık danslarıyla söylediği parça hemen hit oluyor. Bu parçayı ezbere bilmeyene kız verilmez, o derece. Bir sene sonra Barış abimiz *Darısı Başınıza* albümünde parçayı seslendirecek, hatta klip de çekecektir ama aynı ilgiyi göremeyecektir (gerçekten de klip kötüdür… glam rock kim, Türk insanı kim yani o yıllarda, hem de neon ışıkları altında). Derken arabesk dünyasından ağır bir top gelir İbrahim Tatlıses'ten. Şimdi death metal dinliyorum diye İbo'ya çamur atmayayım, adam harbi Doom yapıyormuş zamanında :) Bende hiçbir albümü olmamasına rağmen ezberimde çoğu şarkısı. *Kara Zindan* albümüyle yine listeleri altüst ediyor İbo. *Kara Zindan, Aşıksın, Tren Gelir Hoş Gelir, Ben İnsan Değil Miyim* gibi hala ekmek yediren parçalara imza atıyor, hatta Atina'da stadyum konseri veriyor aynı yıl. *Hülya* adlı filmde malum kişiyle de oynuyor ve işin magazin kısmı bugün bile konuşulmaya devam ediyor. 1998 Eurovision'unda ise hüsranın kralını yaşamışızdır. MFÖ *Sufi* ile ancak 15. olabilmiştir ama gerçekten hakkı yenmiştir bu parçanın. Grubun o gece giydiği kıyafetler bugün göze hiç görünmüyor olabilir ama Sufi o geceki kadar güzeldir hâlâ. Amerika taraflarıysa rock müziğin etkisindendir halen. U2'nun *The Joshua Tree* albümü ortalığı kavurmuştur. Sting, Bruce Springteen, Frank Zappa, Whitney Houston, Kathleen Battle gibi isimler Grammy'de konuşulanlar arasındadır.

ULTRA NOSTALJİK YARIŞMA!

Piksel olarak bu ay size artık bulmanızın imkansız olduğu, iki harika oyun hediye ediyoruz: Orijinal Full Throttle ve de Monkey Island! İkisinin de retro severlerin kalbindeki yerini biliyoruz ve retro severlerin hemen bileceği iki sorumuz var. İki soruya da doğru cevap verenler içerisinden 2 kişiye bu oyunları vereceğiz. Son başvuru tarihi 20 Aralık.
Veee işte sorularınız geliyor:
İlk sorumuz: Bu balonun kafasına saplandığı, sağdaki karakterin adını söyleyiniz (ipucu: Lure of the bişi)
İkinci sorumuzsa SEGA'nın maskotu olan Sonic'in kardeşinin adı ve ana hatlarının rengi nedir?

DİNOZORLAR SAVAŞIYOR

VE OLAYLAR GELİŞİR

T: Meraba teyze Sinan evde mi?
Dilek Teyze: Sinaaa! Tubek çağırıyor seni.
T: Sinaaa! Ben çarıyom seni!
Dilek Teyze: Ben seslendim ya oğlum sen neden bağırıyon ki?
T: O duymaz şimdi ondan!
S: Aaa Naber Tubek gel Sensıbıl oynayalım.
T: Yok işim var oynayamam sende pil var mı diye sorucaktım?
S: Volkmeninim pili var ama az kaldı.
T: İyi versene
S: Napçan ki pili senin volkemnin yok ki?
T: Geymboyuma takıcam.
S: Neee!!! Geymboy mu aldın göstersene!
T: Babam getirdi dün akşam, çok güzelmiş bilsem önceden aldırırdım.
S: Göster hadi göster
T: Oyunları komodordan bile güzel, sabaha kadar oynayınca bitti pili tabi.
S: Ya göster hadi göster azıcık oynayalım.
T: Aslında kırmızısını al demiştim ama bilememiş beyaz almış işte.
S: Ya niye göstermiyon yaaa.
T: İki saniye gösteririm ama pili vercen.
S: Tamam söz göster.
T: Bak
S: Ya düzgün göstersene cebinden bile çıkarmadın
T: O kadar gösterebiliyom babam kızar çok pahalı
S: Ya olum ver şunu göster düzgün.
T: Ya çekiştirmesene bıraksana ya
S: Ya bakıcam yaa versene
T: Ya bıraksana cebimi ya kırcan sora
S: Ya bi bakiim nolcak ki?
T: Vermiceeem yaaaa!
S: Kaptıımmm...
T: ...
S: Tubek bu geymboy deil ki kartondan bu
T: ...
S: Sen mi yaptın bunu hiç benzememiş, geymboyun dört tuşu var
T: ÜÜÜÜEEEEEEE!!!!
S: ...
T: Annneeeaaa Sinan geymboyumu kırdıııı
(Koşarak uzaklaşır)
S: Geymboy deil ki karton buuuu!!!
T: Pis Sinan geymboyumu kırdı üeeeeee
S: ...

NOT: Bu bölüm hazırlanırken birkaç Gameboy'a zarar verilmiştir.

DÜNYAMIZI SARSAN OYUNLAR

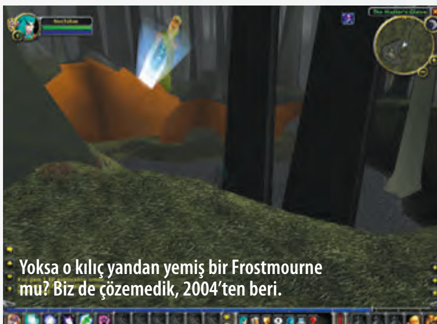
BAŞLANGIÇTA O DA SADECE BİR DEVASA ONLINE'DI -YİĞİTCAN ERDOĞAN

Dünyamızı Sarsan Oyunlar'da bugüne kadar size pek çok oyun tanıttık, pek çok farklı üslup ve yazın biçimiyle. Ama hep bir oyunun nasıl yapıldığından söz ettik, yapımcılarının nelerden etkilendiğinden ve en nihayetinde ortaya çıkan ürünü yaratırken neler tecrübe ettiğinden... Fakat bu ay biraz farklı bir şey yapmaya karar verdik. Bu ay bir oyunun doğum sürecini değil, büyümesini not edelim istedik. Çünkü seçtiğimiz oyun WoW'du ve onun büyümesinin ve gelişiminin hikâyesi, ortaya çıkışından çok daha heyecan vericiydi, hiçbir DVO'nun başaramadığı bir kocamanlığa ulaştı WoW. Ve o kadar çok kişi oyuna bu büyüme sürecinin ortasında girdi ki bazı şeyleri eskiyle kıyaslama, WoW'un büyüme sürecine şaşırma şansları olmadı. Bu yazı hem onlara eskiyi biraz anlatmak için, hem de eski oyuncuların, oynadıkları oyunun hangi yollardan geçtiğini görmesi için.

Oyunun beta aşamasından başlayalım. Aranızdan betayı oynayan kaç kişi vardır bilmiyorum fakat bizim hatırladıklarımız bugün çoğu WoW oyuncusuna çok garip gelebilir. Çünkü gerçekten de WoW'un büyüme sürecinin en acılı parçasıydı beta, çok şey çıkarıldı, düzeltildi, eklendi. Bunun en iyi örneği 5 parçalı rested sistemi. 0.6 yaması bize 5 parçalı rested sistemini tanıttı: Well rested, rested, normal, fatigued ve exhausted. Well rested ve rested xp'lerine belli bonuslar alırken (sıkı durun) fatigued ve exhausted xp'lerinin bir bölümünü kurban ediyorlardı. Bu sistem grind'ı önlemek amacıyla getirilmişti fakat insanların oyun zevkinin içine ettiği alenen ortaya çıkınca Blizzard bu sistemi iptal etti. Belli oyuncuların, daha kesin söylersek Forsaken oynayan insanların oyun zevkini bozan bir şey daha vardı; karakter tipleri. Forsaken'lar o zamanlar Undead sayılıyordu ve Paladinler tarafından çatır çutur kesiliyorlardı. Neyse ki sonradan Blizzard bu hatasını da anlayıp Forsaken'ları Humanoid sınıfına soktu.

BURADAN BİR TAUREN GEÇTİ, YARAMI DEŞTİ GEÇTİ

Sonra Mart 2004'te WoW raflardaki yerini aldı. 1.1 yaması da hemen peşinden geldi. Bu yamanın değiştirdiği bir şey vardı, Tauren binekleri. Bu yama öncesi, inanabilir misiniz bilmiyorum ama, Taurenler 40'ta binek değil, kendilerini binek hızına sokan bir yetenek alıyorlardı: Plainsrunning. Tauren ırkçılığına karşı derneklerin ayaklanmalarına dayanamayan Blizzard, Tauren'lere Kodo bineğini hediye etmek ve Plainsrunning'i kaldırmak zorunda kaldı. Bu sırada Onyxia adlı bir yaratığın


Yoksa o kılıç yandan yemiş bir Frostmourne mu? Biz de çözemedik, 2004'ten beri.


Ahanda Berkant'ın Stormwind'e ilk girişinin temsili ekran görüntüsü. Daha sonra hayatı Orgrimmar'da geçmeye başladı. Ally oynadığı günlerden tiksiniyor.


1.10 yamasına kadar uçuş noktaları otomatik bağlanmıyordu.

topraklarında dolaştığı dedikodusu geliyordu Azeroth kahramanlarının kulaklarına. Azeroth ilk "outdoor boss"'uyla karşı karşıyaydı.

Bir sonraki yama olan 1.2'de benim favori zindanım Maraudon tanıtıldı fakat yamanın asıl güzelliği, oyuncuları çok büyük bir acı kaynağından kurtarmasıydı: 1-10 arası giydiğimiz o bodur pelerinler ve inanılmaz embesil gözüken deri şapkalar artık arayüz seçeneklerinden kapatılabiliyordu. Maraudon'ı sonradan çok sevsem de 1.2'ye en çok sevinme sebebim henüz 40'a ulaşmamış bir hunter olarak buydu. Zira deri şapkalar uzun kulaklarla gitmiyordu, gidemiyordu. Ama başkaları bir şeye daha sevindiler, LFG kanalına. Eskiden genel kanalda aranan gruplar, artık /4 kanalında aranıyordu.

GURBET ELDE BİR TROLL SEVDİM

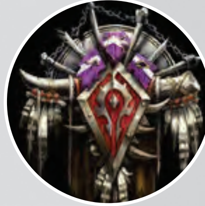
WoW 3 milyon oyuncu barajını geçerken çıkan 1.3 de kardeşi 1.2 gibi yeni bir zindan getirdi; Dire Maul. Azeroth'un büyük ihtimalle hakkı en çok yenmiş ve en az kullanılan zindanlarından olan DM, Azuregos ve Kazzak'la beraber bu yamanın en hoş eklentisiydi. Fakat getirdiği bir yasak, bu yamadan soğumama yetti. Horde ve Alliance arasındaki leetspeak'le iletişimi yasaklayan değişiklik, savaşmak değil konuşmak isteyen oyunculara bir tokat gibiydi. Artık noktalama işaretleri ve sayılar da karşı tarafa anlamsız kelimelere dahil bir şekilde geçiyordu. Böylece karşıda gördüğü bir Orc'a "1 0 1" diyen Night Elf'lerin boynu büküldü.

Bir sonraki yama, 1.4 her şeyi değiştirecekti. O güne kadar bir açık dünya etkinliği olan PvP, amaçsız bir şeydi. Birini öldürmeniz hiçbir şey ifade etmiyordu, zira bir kazancınız yoktu. Ortadaki tek şey karşıdakinin kaybettiği zaman olduğu için de ortalık yerde düşman öldürene düpedüz "tu kaka" demek o zamanlar ayıp bir şey değildi. Fakat bu yamayla Blizzard katilleri savaş kahramanı yaptı: Onur sistemi. O zamanlar şimdiki gibi harcanabilen bir birim olmayan onur puanlarınız, Blizzard tarafından gizli tutulan bir denklemle haftalık olarak hesaplanıyor ve buna göre size bir rütbe veriliyordu. Fakat buradaki acayip nokta



Neltharion'un insan formundaki kişiliği Lord Prestor oyunun 0.7 yamasına kadar Stormwind'deydi. Daha sonra yerini kızı Lady Prestor aldı.





şuydu, eğer o hafta kimseyi öldürmediyseniz, yani PvP yapmadıysanız varolan onur puanlarınız düşüyordu. Bu PvP'de rütbe kazanmayı inanılmaz no-life bir aktivite haline getiriyordu fakat 14'üncü rütbeye geldiğinizde giyiminiz kuşamınız o kadar havalıydı ki! Üstelik her bir sunucuda sadece bir kişi 14. rütbeye ulaşabiliyordu. O zamanlar sadece IF'de Ally AH bulunduğu için köy meydanı havası taşıyan IF banka önünde Grand Marshal görmek, her genç elfin yanaklarını heyecandan kızartan bir şeydi. GM'lere inspectler atılırdı, epik zırhlarına çene düşürülürdü, zira o günlerde epik eşyalar almak çok zorlu bir şeydi ve alınır alınmaz IF banka önünde tura çıkılırdı. Ben loncamda ilk epik alan kişiydim ve bu durum loncanın sitesinde ana sayfada kutlanmış, tüm üyeleri içten sevindirmişti, o derece ulaşılmaz bir şeydi o zamanlar epik.



Grand Marshal rütbesine erişebilmiş Hez kişisi ve eski Honor arayüzü.

AKTARMALI YOLCULUKLAR

Sonraki yama 1.5, Gurubashi Arena etkinlikleri bir önceki yamada başladığı ve yüksek seviyeli savaşçıları 30-40 seviyesindekiler için tasarlanmış bölgelere çektiği için resmen toplu katliam olan PvP'yi organize ediyor ve bir savaşa çeviriyordu: Battleground'lar ilk defa bu yamada WoW lügatına giriyordu. Alterac Valley ve Warsong Gulch oyuncuların hizmetine açıktı fakat garip bir şey vardı o zamanlar: AV ve WSG'ye şimdiki gibi büyük şehirlerdeki Battlemaster'lara tek tıkla değil, bildiğiniz zone'lara koştura koştura ulaşmak suretiyle girebiliyordunuz. Hatırlatırım, o zamanlar uçuş noktaları duraklarla bağlanıyordu. Yani Auberdine'den Gadgetzan'a ulaşmak için önce >>



Burning Crusade çıkmadan önce "ikinci ırk ne olacak" sorularına karşılık yaşanılan şakalardan birisiydi "Murloc ırkı geliyor" lafı.









Daha Burning Crusade paketi açıklanmamışken alınan bir Dark Portal görüntüsü. Yıllarca herkes Portal'ın açılıp açılmayacağını merak etti, sonunda da ilk ek pakete malzeme oldu.

>> Theramore'da duruyor, sonra Theramore'daki uçuş ustasıyla konuşup Gadgetzan'a uçuyorduk. Bu yüzden battleground'lara ulaşmak battleground kadar efor gerektiren bir şeydi o zamanlar, sırf bir el WSG oynayacağım diye Ashenvale'e koşturmak enayilik gibi geldiğinden, bir WSG'ye giren en az beş altı el oynamadan çıkmıyordu. BWL'yi de oyuna katan 1.6 yamasına kadar battlemaster konsepti WoW'da varolan bir şey değildi.

Pek sonraları WoW'un meşhur salgınını başlatacak olan Zul'Gurub 1.7 yamasında oyuna dahil edildi ve üstünden bir gün bile geçmeden, duhul olduğu oyunun oyuncuları tarafından bitirildi. Bu sırada AV ve WSG yeni kardeşlerini, Arathi Basin'i kucakladılar. Tüm oyuncular 50'ye kadar WSG dışında yapacak bir BG buldukları için neşeliydi.

Bundan sonraki yamanın büyük bir devrimi yoktu, fakat bu sıralarda oyunu oynayan Druid'ler bu yamayı Druid'i rezillikten vezirliğe taşıyan yama olarak anacaklardı. Yine de, o zamanlar melez sınıflar sadece melez sınıftı, yetenek ağaçları neye yönelik olursa olsun asla saf görevlere soyunamıyorlardı. O zamanlar "tank Druid, healer Pala olsun. Hadi BRD'ye gidiyoruz" dediniz mi o kapıdaki dandirik boss'da wipe yememeniz mümkün değildi. Her zindan grubu bir Warrior ve bir Priest bulundurmak zorundaydı. Druidlerin tank olma ihtimali, hele ki grupta Shaman sınıfından bir şifacı olması fikri resmen komik ve deli saçmasıydı.









YANLIŞ YERE AÇILAN KAPILAR

Ahn'Qiraj kapıları aralanmıştı, 1.9 yamasından itibaren büyük şehirlerdeki temsilciler vatandaşlardan destek bekliyordu. Yeterli eşya vererek belli bir destek seviyesine ulaşan realmler Ahn'Qiraj'ın 40 ve 20 kişilik akınlarına katılma hakkı kazanıyordu, fakat ilk katılan loncaları bir sürpriz de beklemiyor değildi. AQ'ya gitmek üzere IF'de buluşup Wetlands'de gemiye binen bir loncanın gemisi yükleme ekranından sonra Stonetalon Mountains'te bulmuştu kendini.


Bir zamanlar tek Ally AH'si IF'de olduğu için havasını atmak isteyen herkes buraya gelirdi.



TBC öncesi en zorlu raid encounter'lardan biri olan Onyxia'da wipe'a beş kala Damla'nın ağzından çıkan biber sürülecek laflar bu kutunun altında kaldı. O zamanlar herkes kolay kolay raid yapamazdı.

Pek sonraları WoW'un BG'leri karışık realmler arasında oynanabilir bir şey haline gelecek ve bu özelliği ilk deneyenler kendi realmlerinden girip, çıkışta kendilerini başka bir realmde bulacaklardı. Aynı yamada IF'deki AH'ler tüm şehirlere verilmiş ve birbirine bağlanmıştı, bu da acıklı bir şekilde IF banka önü muhabbetlerinin sonu demekti.

Leeroy's Labour Lost

Oyun ilk ek paketi yaklaşır, Horde'dan Paladin, Alliance'dan Shaman olma söylentileri oyuncuları sinirlendirirken, oyuna hava durumları ekleniyordu. Şimdilerde oyunculara çok doğal gelen Dun Morogh'da kar bastırması olayı, o zamanlar hepimizi şoke eden bir şeydi. Hele ki STV'de yağmur yağması? Hiç görmemiştik, acayipti, etkilendik. Bu sırada 15 kişilik raid olan LBRS ve UBRS 5 kişilik zindan haline sokuluyordu, böylece 1.10 sonrası nesil Leeroy videosuna bakıp "niye UBRS'de bu kadar kalabalıklar ki?" diyecekti. The Burning Crusade yaklaştıkça haberler güzelleşiyordu.

Fakat en güzel haber, 1.11'le gelecekti. WoW'un o zamanlar en, en, off en'lerin eni, akıl almaz derecede en sinir bozucu hata mesajı bu yamayla kalkıyordu: "A character with that name already exists". Bu lanet hata mesajı, siz DC olup karakterinize tekrar girmeye çalıştığınızda suratınıza pörtlüyordu. Bunun sebebi siz aniden DC olduğunuzda karakterinizin dünyada 1 dakika kadar bir süre kalmaya devam etmesiydi, siz o karaktere tekrar girmeye çalışırsanız da oyun iki karakterin üst üste çakışmasına izin vermediği için bu hata mesajıyla muhatap ediyordu sizi. Raid ortasında DC olan oyuncuların belası olan bu mesajın 1.11'de kalkması, neredeyse tüm yılın en iyi haberiydi.

ALEV ALMIŞ HAÇLI SEFERLERİ

Ve sonra 2.0 geldi. Buraya kadar anlattığım pek çok şeyle birlikte WoW'un o zamana kadar temsil ettikleri de 2.0 ve TBC ile tamamen değişecekti. Bunlardan bazıları iyiydi, mesela artık Hunter'lar savaş sırasında tuzak koyabiliyorlardı, aynı şekilde Un'Goro Crater'da artık bir FP vardı. Yani Un'Goro'ya Tanaris'ten koşarak gitmeye kastığımız ve "on dakika boşuna koşmuş olmayalım" diyip Un'Goro'ya girdiniz mi minimum dört saat kastığımız günler geride kalmıştı. Gece gündüz oynamadan yükselemediğiniz onur sistemi kaldırılmış, daha kolay elde edilen ve sonradan kaybedilmeyen bir onur sistemi gelmişti. Bu, WoW'un Outland macerasının ne demek olduğunu çok güzel ifade ediyordu. Kitleler WoW'un peşine takıldıkça WoW da kitlelere oynamaya başlamıştı. IF banka önü muhabbetleri, Grand Marshal'lara atılan inspectler, Tauren'lerin kododan başka binek kullanamamasıyla ilgili şakalar, yani WoW'u bir cemaat ve herkesin birbiriyle az çok muhabbetinin olduğu bir kasaba yapan her şey gidiyor, yerine kolay kazanılan epikler, sıfırlanmış bir kaybetme korkusu geliyordu. BG için Alterac'a koşturduğumuz günler geride kalmıştı, artık Arena'lar çabuk, acısız ve epik alması eski sisteme göre zahmetsiz bir PvP öneriyordu. Azeroth çok koşunca çok yorulduğunuz, çok yorulunca az xp aldığınız bir dünya değildi artık, 11 milyon insanı mutlu etmeye çalışan bir gofret makinesiydi.




Dark Portal'ın açılmasına dakikakar kala...

WoW'un büyüme hikâyesini izninizle burada sonlandırmak istiyorum. Zira TBC sonrası yapılan her yeniliğe, yenilik anında, aşağı yukarı çoğunuzun aşina olduğuna eminim. Hikâyenin şimdiki sonunda da hepinizin bildiği ve sayfalar önce Göker'in anlattığı WotLK var işte. Ama bu "şimdiki" son asla nihai son değil. WoW artık yaratıcılarının zar zor kontrol ettiği, büyümüş ve serpilmiş bir canlı. Daha da büyüyecek, gelişecek. Yanlış anlamayın, üstteki yorumlarımın aksine WoW'un yeni haline bir nefret besliyor değilim, kötü olduğunu da düşünmüyorum. Farklı olduğunu düşünüyorum ve yeni WoW oyuncularına da basitçe şunu hatırlatmak istiyorum: Kemelerinizi bağlayın, koltuğunuza sıkı tutunun, şimdi gördüğünüz WoW, her an keskin değişimlere uğrayabilir ve bambaşka bir şeye dönüşebilir.





Arthas Menethil

BÜYÜK KAHRAMANLAR HEP İYİ MİDİR? -CAN ARABACI

Prens Arthas Menethil, orklar ve insanlar arasındaki yıkıcı İlk Savaş'ın 4 yıl ardından, Kral II. Terenas Menethil'in oğlu olarak dünyaya geldi. Bitmek bilmeyen savaş ortamının içinde büyüyen Arthas, dövüş eğitimini bizzat cüce kralı Magni Bronzebeard'ın kardeşi olan Muradin'den aldı. İlerleyen yıllarda Uther Lightbringer'ın gözetimi altında Gümüş El Şövalyeleri'ne (Knights of the Silver Hand) katıldığında artık inatçılığı ve dik başlılığıyla meşhur bir savaşçıydı. Hırsının da yardımıyla şövalyeler arasında kısa sürede yükseldi ama Arthas'ın bir kahramana dönüşmesi için kaderin dokunuşuna ihtiyaç vardı.

Strahnbrad'daki bir ork akınından dönüşünde Arthas krallığı ciddi şekilde tehdit eden veba salgınını araştırmak için gönderilmiş Jaina Proudmoore ve Kaptan Luc Valonforth ile buluştu. Undead ordularıyla çarpışarak Brill'e kadar ilerleyen grup, burada necromancer Kel'thuzad ile karşılaştı. Andorhal'a kadar kaçmayı başaran necromancer, Arthas ona yetiştiğinde çeşitli kasabalara dağıtılacak olan vebalı tahıllar çoktan yola çıkmıştı. Genç prens, dağıtımını durduramadığı tahılların yaratacağı felaketin öfkesiyle saldırarak Kel'thuzad'ı öldürdü. Fakat intikam için bir şey daha yapması gerekiyordu. Jaina ile Uther'in tüm itirazlarına rağmen necromancer'ın işbirlikçisi Dreadlord Mal'Ganis'in peşine düştü…

Dreadlord ve Arthas'ın karşılaşması, vebanın pençesine düşmüş Stratholme şehrinde oldu. Amaçları farklıydı ama yöntemleri benzerdi; Mal'Ganis vebaya yakalanmış köylülerin ruhlarını almaya çalışırken, Arthas veba onları undead'e çevirmeden önce elinden mümkün olduğu kadar çoğunu katletmekle meşguldü. İki düşmanın bu koşullar altında gerçekleşen büyük kapışması Arthas'ın zaferiyle sonuçlandı. Mal'Ganis, Northrend'de son bir karşılaşma için meydan okuyarak kaçtı.

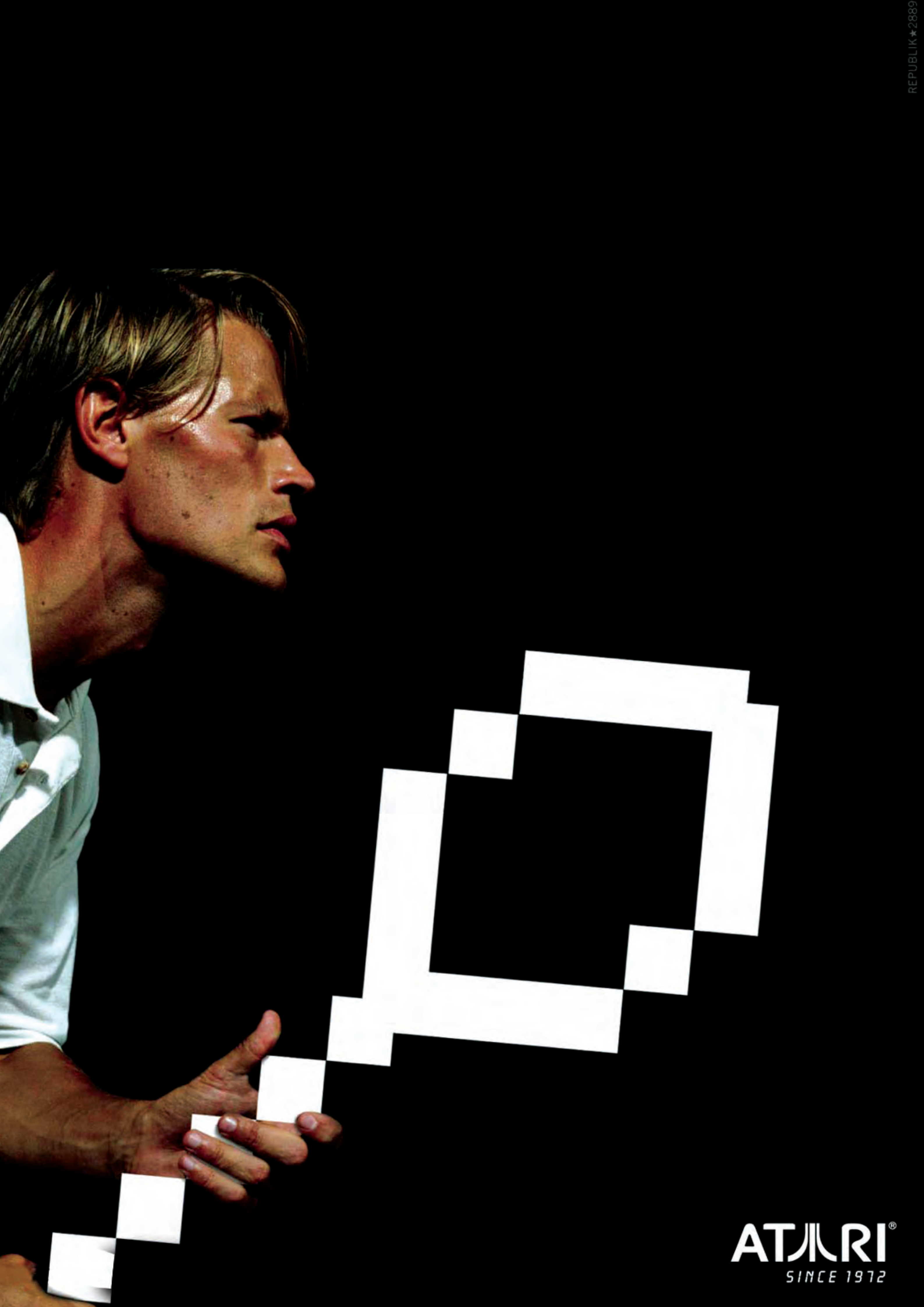
Northrend'e gelişi, Arthas'ın kaderini sonsuza kadar değiştirdi. Halkını kurtarmak için lanetli rün kılıcı Frostmourne'un peşinden giden Arthas, bu uğurda kendi adamlarını ve hatta yakın dostu ve öğretmeni Muradin'i bile feda etmekten kaçınmadı. Kılıcı aldığında, Lich Kral'ın onun için hazırladığı planlardan habersiz bir şekilde halkı için doğru olanı yaptığına inanıyordu. Prense inanılmaz bir güç veren kılıç, bunun karşılığında kullanıcısının ruhunu ve akıl sağlığını emiyordu. Yeni kılıcının verdiği güçle Mal'Ganis'i katleden Arthas, Lordaeron'a döndüğünde büyük bir savaşçıydı ama bir şeyler yanlıştı.

Ülkesine dönen Arthas, olması gereken kişiden çok farklıydı. Kılıcın kulağına fısıldadığı sayısız emirle, Lich King'in ordularını kendi ülkesine karşı yönetti ve Uther ile babası Kral II. Terenas'ı öldürdü. Prenslerinin bu beklenmedik ihanetine hazırlıksız yakalanan Lordaeron, Lich King'in ayakları altında ezildi…





Ancak zafer, Scourge için uzun sürmedi. Illidan'ın Sargeras'ın Gözü'nü kullanarak yaptığı çok güçlü bir büyü sonucu yaralanıp güç kaybetmeye başlayan Lich King, en sadık hizmetkârı Arthas'ı yardıma çağırdı. Zamana ve Illidan'a karşı yarışan Arthas, bir kez daha zafere ulaştı. Lich King'in ruhunun hapsedildiği zırhı buzdan kurtardı ve miğferi takarak onunla birleşti. Böylece ikisi tek varlık oldu ve 5 yıl boyunca bir rüyanın içinde bekledi…


ATARI®
SINCE 1972
REPUBLIK★2889

Oyungezer
SAYI: 14 - 2008 / 12

ISSN: 1307-8933

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Altunizade Tophaneoğlu Cad. Özyurt Sitesi
Akün Apt. A Blok D: 5
Üsküdar / İSTANBUL

Yayın Yönetmeni ve İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Emin Barış, megaemin@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Giray Özil, gozil@ea.com
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
İpek Cevahir, ipek@oyungezer.com.tr
Kaan Alkın, jesuskane@oyungezer.com.tr
Mehmet Kentel, mehmet@oyungezer.com.tr
Mert Hakkı Bingöl, mert@oyungezer.com.tr
Muammer "Muder" Derebaşı, muder@oyungezer.com.tr
Olgay Ertez, olgay@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr
Yiğitcan Erdoğan, yigitcan@oyungezer.com.tr

Kreatif Direktör
Erden Gümüşçü, erdeng@oyungezer.com.tr

Grafik Asistanı
Orçun Alp, orcun@oyungezer.com.tr

Web Geliştirme
Berkant Akarcan, berkant@oyungezer.com.tr

İllüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, posta@mavikam.net
www.mavikam.net

Organizasyon ve Topluluk Yöneticisi
Damla Pınar Gök, damla@oyungezer.com.tr

Reklam sorumlusu:
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr
Tel: 0216 325 80 62, 0216 325 98 07
Fax: 0216 325 82 67



SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Altunizade Tophaneoğlu Cad. Özyurt Sitesi
Akün Apt. A Blok D: 5 Üsküdar / İSTANBUL
Tel: 0216 325 80 62, 0216 325 98 07
Fax: 0216 325 82 67

Baskı Organizasyon:
artısen.biz
Halaskargazi Cad. No:260/7 34363 Şişli / İstanbul
www.artisen.biz

Basıldığı Yer:
TM BASKI TEKNOLOJİLERİ A.Ş.
Davutpaşa Cad. No:34 Topkapı / İstanbul
Tel: 0212 449 34 00
Basıldığı Tarih: 2 Aralık 2008

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık

Ramon Tamir Atölyesi-13

Gözlerini Atölye'de açtı Ramon, her zamanki gibi. Sol omzunda aynı küçük adamın küçük elleri vardı, «Hoşgeldiniz efendim, yine çok iyiydiniz.» dedi. Ramon adamın yüzüne baktı, aynı gülümseyen ifade hiç değişmemişti. Etrafına baktı, harıl harıl çalışan diğer küçük adamların oradan oraya kitap taşımasını, yerlere çökmüş olanların kitaplardan notlar almasını, merdivenin üzerindeki iki tanesinin kitapları üst raflara yerleştirmesini seyretti bir süre. «Neden?» dedi belli belirsiz. «Bir kelimeyi tersten yazmak, yanlış yazmak mıdır?» dedi küçük adamların en büyüğü cevap yerine. Ramon soran gözlerini tekrar adama çevirdi, «adınız nedir?» diye sordu. «'Küçük adam'ın yetersiz geleceğini biliyordum» dedi küçük adam bunun üzerine, «adım Turkut». Hemen ardından ekledi: «K'yle».

GELECEK AY OYUNGEZER'DE

BEYAZ ATSIZ, YENİ PRENSİMİZ

PRINCE OF PERSIA®

OCAK SAYISI KRİZ MRİZ DİNLEMEDEN GELİYOR!

Geçen sayının ayıpları!

- Fallout 3 incelemesinin ilk sayfası tahsihe uğramadan aradan fıymış. Yazım hataları birbirini kovalamış.
- İçimizdekiler Dışımızdakiler'de, Italo Calvino'ya yazı yazdırmışız, Borges'in alıntısını Mehmet'e yakıştırmışız, üstelik yazı içinde bir cümlesini tekrarlatmışız. Karışmış biraz.
- «Adı 'H' harfi ile başlayan en iyi 5 oyun?» Yaratıcılığımız yıllık izninin bir bölümünü kullanmaya başlamış, haberimiz olmamış.
- «O bölüm hazırlanırken hiçbir «dinAzor»a zarar verilmiyor» olabilir ama «dinozOrların» kemikleri sızlıyor her ay.